ВЫЖИТЬ В WORLD of WARCRAFT ПРОСТО!
С нашим руководством

№ 5 (96) 2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Игроград и КРИ 2005

Часть тиража комплектуется 2CD или двухслойным DVD 8,5 Гб.

ВЕЛИКАЯ И ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

В ТЫЛУ ВРАГА 2
С ТЫЛУ С ЖАРУ!

SILENT HUNTER III
УРОКИ ДАЙВИНГА

БЛИЦКРИГ 2
ВТОРОЙ СНАРЯД В ТУ ЖЕ ВОРОНКУ

Джеспер Кид
Композитора заказывали?

Ричард "Левелорд" Грей
"Oh, yes! Vodka!"

Анджей Сапковский
"Я деньги не верну"

Cold Fear
Свежемороженый ужас

Казаки 2: Наполеоновские войны
Едут, едут по Берлину...

а также:
Call of Duty 2
War Front
Комбат
Морской охотник
Вторая мировая
Day of Defeat: Source
Стальные монстры
Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter

+ на CD и DVD - FMRM 3.0 эксклюзивная мегамодификация для Sudden Strike: Битва за ресурсы

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

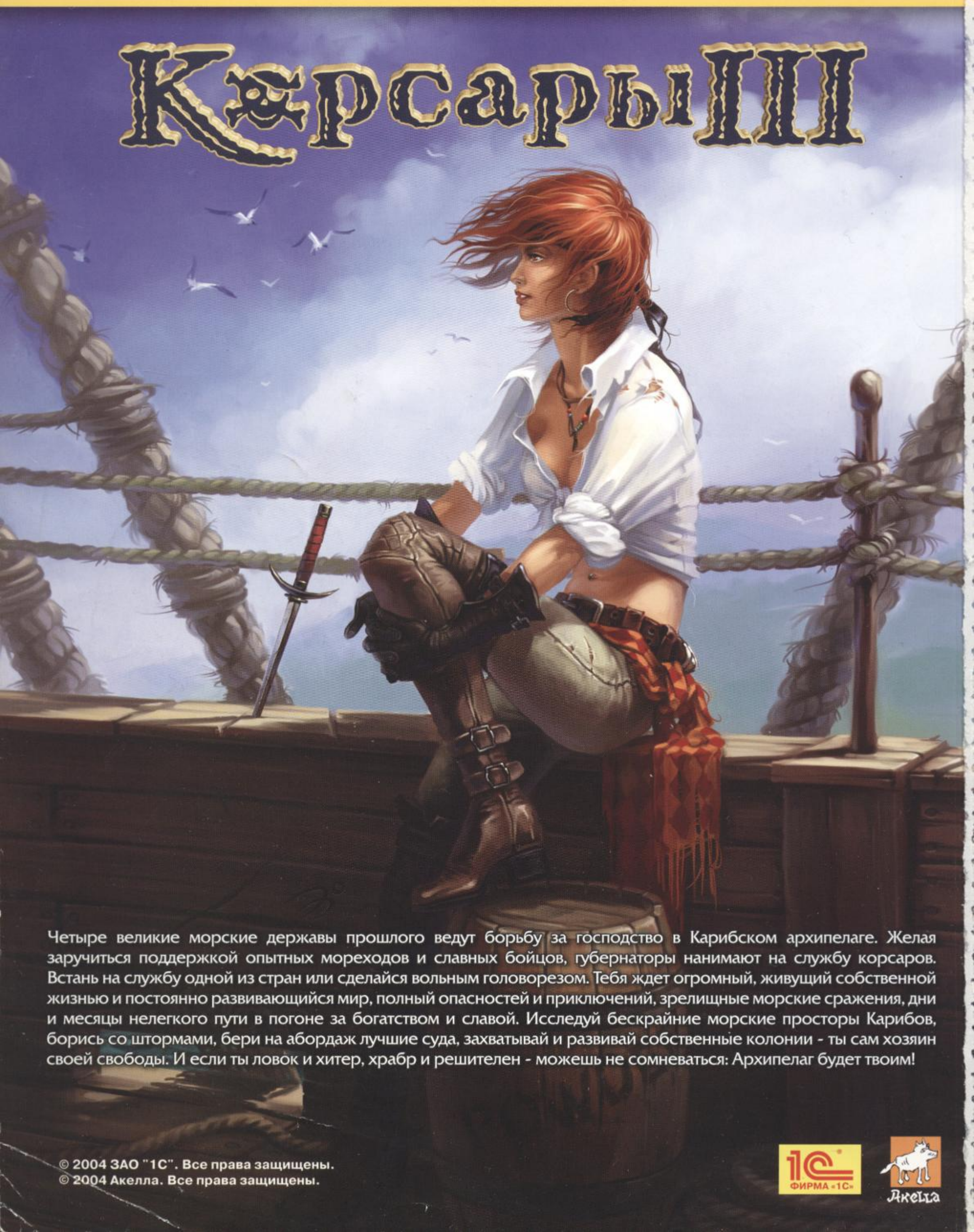
DVD Демо-версии: Brothers in Arms, Driv3r, Elite Warriors: Vietnam, House of the Dead 3, Imperial Glory, Project: Snowblind, Psychonauts, Restricted Area, Rising Kingdoms, Taxi 3: eXtreme Rush, Бригада Е5: Новый альянс, Казаки 2: Наполеоновские войны, Мальгримия

ISSN 1680-3264
9771680326001 05005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №5 (96)'2005 КРИ, Игроград, Silent Hunter III, В тылу врага 2, Джеспер Кид, SWAT 4, Stolen, Project: Snowblind, Казаки 2, Nibiru, WoW

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Всем привет!

Канули в небытие те апрели, когда индустрия только-только начинала лениво пробуждаться от зимней спячки. В журнале печатались в массовом количестве превьюшки, гайды, подборки кодов и куча всевозможной "левизны", призванной заполнить страницы. Нынешний апрель - не чета предыдущим: в Москве прошла КРИ, а в Киеве - "Игроград". Плюс мы подготовили наш традиционный майский блок по военным играм, плюс написали мегагайд по онлайновой World of Warcraft. Добавьте к этому очередную смену офиса. Добавили? Не забыли учесть карту WoW для плаката? Кстати, она ручной выделки, человекочасов в нее вбухано немерянно. Вот и получается, что скучать и выискивать себе работу нам было совсем некогда.

Но давайте по порядку.

Третья КРИ удалась на славу, спору нет. Места, правда, всем не хватило, гостиница "Космос" становится тесноватой для мероприятия такого масштаба.

Все три дня блистал бодрый и усатый Левелорд, который пребывал в полном восторге от оказанного ему в России приема. По возвращении домой, он в подробностях поведал о визите на собственном сайте. Любопытное чтиво получилось, кстати. Нужно отдать должное Левелорду: у него не только острый глаз, но и талант рассказчика.

В этом году выставка прошла под знаком явной оформительской конкуренции: основные игроки стремились навернуть/продемонстрировать побольше фич на стенде, не говоря уже об обтянутых крупносетчатыми чулками девичьих ножках.

Все желающие приобщились к мудрости игровых гуру, внимая заготовленным речам в тишине аудиторий. Что? Не все, говорите? Так не расстраивайтесь, это горюшко - не горе. Мы законспектировали наиболее интересные лекции и предлагаем их вашему вниманию.

Всеобщий интерес вызвала устроенная Nival'ом демонстрация пятых "Героев". Подписав, не читая, какие то бумаги и оставив в указанном месте каплю крови, все, словно завороженные, внимали монахам в коричневых робах с капюшонами, которые обращались к нам исключительно в форме "Братья!" Потом смотрели на магический экран, дружно вздыхая в одних и тех же местах. В первом ряду сидел и, как всегда, загадочно улыбался Орловский в черной хламиде. На выходе было видно, что в полутемном коридоре стало светлее: глаза многих излучали ровное розоватое свечение...

Причину загадочности его улыбки мы узнали уже пятого апреля: в этот день американский технологический холдинг Ener1 Group объявил о приобретении крупнейшего российского разработчика игрового контента, компании Nival Interactive. Подробности - в разделе новостей.

Киевский "Игроград" сохранил прошлогодний формат сборной солянки: разработчики и издатели компьютерных игр соседствовали с железячниками и книжниками. Зато запросто можно было увидеть знаменитых фантастов. "Фаргуса" в этом году не наблюдалось, видно, организаторы поняли, что присутствие подобных контор на таких мероприятиях нелепо. В отличие от КРИ, "Игроград" был открыт для всех желающих, которые, надо отметить, валили валом. Особым вниманием пользовался стенд GSC Game World, где проходил турнир по сетевому "Сталкеру".

В то же время, явно не доставало "свежей крови", как среди девелоперских команд, так и среди проектов.

Не сочтите за рекламу, но опять меня порадовали представители киевского шарда Age of Power, которые демонстрировали бету трехмерного клиента для Ultima Online. "Родной" 3D-клиент тихо плачет в сторонке, ему и не снились такие возможности. Ведь теперь можно наблюдать за происходящим на экране чуть ли не с высоты птичьего полета (если оно вам нужно) и варьировать угол наклона камеры. Такая свобода радикально меняет геймплей классики онлайна. Дело за малым: наращиванием до приличной величины показателя FPS, который на текущий момент составляет всего восемь кадров в секунду.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№96
МАЙ 2005

Учредители: Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор: Али Даутов
Зам. Ген. директора: Сергей Журавский
Коммерческий директор: Алена Лукаш
Главный редактор: Игорь Бойко
Выпускающий редактор: Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Алексей Ратушкин
Андрей Алаев
Владимир Веселов
Дмитрий Васильев
Леонтий Тютелев
Михаил Баранов
Рафаил Фаткулин
Арт-директор: Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка: Дмитрий Кузнецов
Художники: Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы: Александр Смирнов
Senior Editor: Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
Блицкриг 2

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**, тел (370 5) 2743733, (095) 3436010 пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

А вы не были на Таити! 18
Альфа: Антитеррор 41
Блицкриг 2 68
Бой с тенью 114
В тылу врага 2 63
Вивисектор: Зверь внутри 29
Война с террором: Зачистка 92
Восхождение на трон 31
Вторая мировая 62
Жюль Верн: Войны Изобретателей 30
Золотая Бутса 53
Казаки II: Наполеоновские войны 120
Комбат 69
Красная Акула 2: Ликвидация Хоссманна 102
Морской охотник 67
неБыть: Капризная механика 53
Предназначение: Судьбы живущих 53
Стальные монстры 72
Храбрые гномы: Ползучие тени 54

2 Days to Vegas 128
80 дней 31
Abyss Lights: Frozen System 28
Act of War: Direct Action 124
Age of Conan - Hyborian Adventures 156
Age of Empires III 13
Age of Power 29
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine 140
American Conquest: Divided Nation 24
Ankh 144
Another World 30
Baldur's Gate 3 37
Black Powder Wars: Battles of Napoleon 10
Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter 65
Call of Duty 2 70
Cold Fear 108
Colin McRae Rally 2005 130
Combat: Task Force 121 ..... 92, 187
Constantine 96
Crime Life: Gang Wars 17
Dark Age of Camelot: Over the Rainbow 157
Day of Defeat: Source 65
Dead to Rights 2 94
Desperados 2: Cooper's Revenge 22
DOOM 3: Resurrection of Evil 111, 187
Drake 98
Duke Nukem 3D 34
Ecosystem 158
El Matador 88
Elite Warriors: Vietnam 187
Fallout 3 36
Full Spectrum Warrior 2 19
Gotcha! 106
Gothic II: Night of the Raven 154
Grand Theft Auto 22
GTR: FIA GT Racing Game 136
Guild 2, The 23
Half-Life 2: Aftermath 6
Happy Feet 20
Harry Potter and the Goblet of Fire 14
Heroes of Might and Magic V 51
HorseCross 3D 32
Icewind Dale 36
Jagged Alliance 3D 52
Joint Operations: Typhoon Rising 190
Joint Task Force 12
Kill Deal 30
Knights of the Old Republic 188
LADA Racing Club 48
LEGO Star Wars: The Video Game 100, 187
Lionheart 36
Lock On: Горячие скалы 132
Metronome 142
MVP Baseball 2005 134
Need for Speed: Most Wanted 16
Neverwinter Nights 38
Neverwinter Nights 2 15
Nibiru: Messenger of the Gods 148
Omikron 2 8
Phantasy Star Universe 18
Phantom of Glory: Revolution 29
Project Dimitri 14
Project: Snowblind 104
Promise, The 156
Quake 4 9
Quest for Utopia 141
RuneScape 158
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 32
Second Sight 115
Silent Hunter III 76, 187
Sims 2: Nightfire 12
Ski Racing 2005 Featuring Hermann Maier 139
SpellBook 30
SpellForce: Shadow of the Phoenix 146
SpellForce: The Breath of Winter 146
Star Wars Battlefront II 24
Star Wars Galaxies 158
Star Wars Galaxies: The Total Experience 156
Stolen 116
Sudeki 152
SWAT 4 ..... 118, 187
Tactical Ops: Crossfire 22
The 7th Guest III: The 13th Doll 141
The Lost Crown: A Warning to the Curious 140
Time Zero 28
Tom Clancy's Ghost Recon 2 16
Tom Clancy's Ghost Recon 3 16
War Front: Turning Point 63
Will of Steel 126
Witcher 32
World of Warcraft 160

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С ..... 2 страница обложки
Zenon ..... 3 страница обложки
1С ..... 4 страница обложки
1С 5, 87, 93, 95, 101, 103, 123, 147, 159
Акелла 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
МТУ-ИНТЕЛ 47
Новый диск 61, 99
Университет Натальи Нестеровой 97
Элвис-Телеком 25
Fujitsu Siemens Computers 49
hit.ru 107
Home Sinema & Interactive 113
RINET 23

Киса, ку-ку

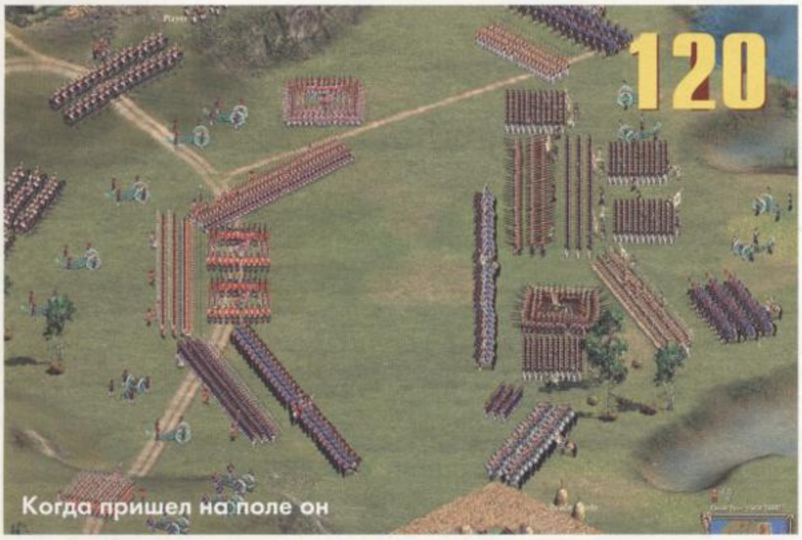
...а боец из ПВО заменяет хоть кого

...или право имею?

Анютины глазки

Маленькой елочке холодно зимой

Куда идет игровая индустрия



Когда пришел на поле он

Без башни

Колин мокрей

6 Новости
26 Календарь
28 Котлеты по-киевски
33 КРИ 2005. Конспект лекций
48 Игры КРИ 2005
LADA Racing Club
Heroes of Might and Magic V
Jagged Alliance 3D
53 Ярмарка проектов
Предназначение: Судьбы живущих
Золотая Бутса
неБыть: Капризная механика
Храбрые гномы: Ползучие тени

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

55 Оборона и наступление
62 Верность традициям
Вторая мировая
63 Экстремум
War Front: Turning Point
63 Вторая тыловая
В тылу врага 2
65 Взяли высоту 30! Никакого перекура!
Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter
65 В новой одежке на старый лад
Day of Defeat: Source
67 Лошади умеют плавать...
Морской охотник
68 Шустрыйкриг
Блицкриг 2
69 Батяня
Комбат
70 Солдат звонит дважды
Call of Duty 2
72 Западный ветер - ясная погода
Стальные монстры
74 Стальных монстров к ответу!
76 Аромат аутентичности
Silent Hunter III
80 Школа виртуального подводника

ACTION

88 Очень плохой парень
El Matador
90 Любимый композитор Хитмена
92 Combat: Task Force 121
92 Война с террором: Зачистка
94 До смерти прав
Dead to Rights 2
96 Истребляющий дьявола
Constantine
98 В мире драконов
Drake
100 Кубики
LEGO Star Wars: The Video Game
102 Если бы коровы умели летать
Красная Акула 2: Ликвидация Хоссманна
104 Биомоды лейтенанта Фроста
Project: Snowblind
106 Без крови
Gotcha!
108 Страх и ненависть в Арктике
Cold Fear
111 Мышки плакали, кололись...
DOOM 3: Resurrection of Evil
114 Бой с ленью
Бой с тенью
115 Не телекинезом единым
Second Sight
116 Уворовано, Inc.
Stolen

- Девушка вас подбросить до дому?
- А вы добросите, молодой человек?

118 **Отряд полиции особого назначения**
SWAT 4

STRATEGY

120 **О бедном казаке замолвите слово**
Казаки II: Наполеоновские войны

124 **Жертвы научной фантастики**
Act of War: Direct Action

126 **Устали от стали**
Will of Steel

SIMULATION•SPORT

128 **Дяденька, до Вегаса... подбросите!**
2 Days to Vegas

130 **Красивое топтание на месте**
Colin McRae Rally 2005

132 **Горячие головы 1.1**
Lock On: Горячие скалы

134 **Симпатичная иноземная забава**
MVP Baseball 2005

136 **Новый уровень**
GTR: FIA GT Racing Game

139 **Весенне-горнолыжная ностальгия**
Ski Racing 2005 Featuring Hermann Maier

RPG•ADVENTURE

140 The Lost Crown: A Warning to the Curious

140 Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine

141 Quest for Utopia

141 The 7th Guest III: The 13th Doll

142 **Апрельский звон**
Metronome

143 **Шведский вопрос**

144 **И на папирусах писали анекдоты**
Ankh

146 SpellForce: The Breath of Winter

146 SpellForce: Shadow of the Phoenix

148 **Незаконченный шедевр**
Nibiru: Messenger of the Gods

150 **Тайны чешского двора**

152 **Все смешалось в сонном царстве**
Sudeki

154 **Счастливый билет**
Gothic II: Night of the Raven

ONLINE

156 **Connect**

160 **Всему миру о "Миру WarCraft"**
World of Warcraft

HARDWARE

174 **Железный поток**

176 **SLIвки общества видеокарт**

180 **Битва двух матерей**

183 **Свежее железо**

184 **Железная почта**

CHEATS

187 **Cheats**

EDITING

188 **Главный инструмент джедая**
Knights of the Old Republic

190 **На нильских берегах**
Joint Operations: Typhoon Rising

Z•ZONE

194 **Алло! Нас ищут таланты!**

195 **Выкалывая глаз**

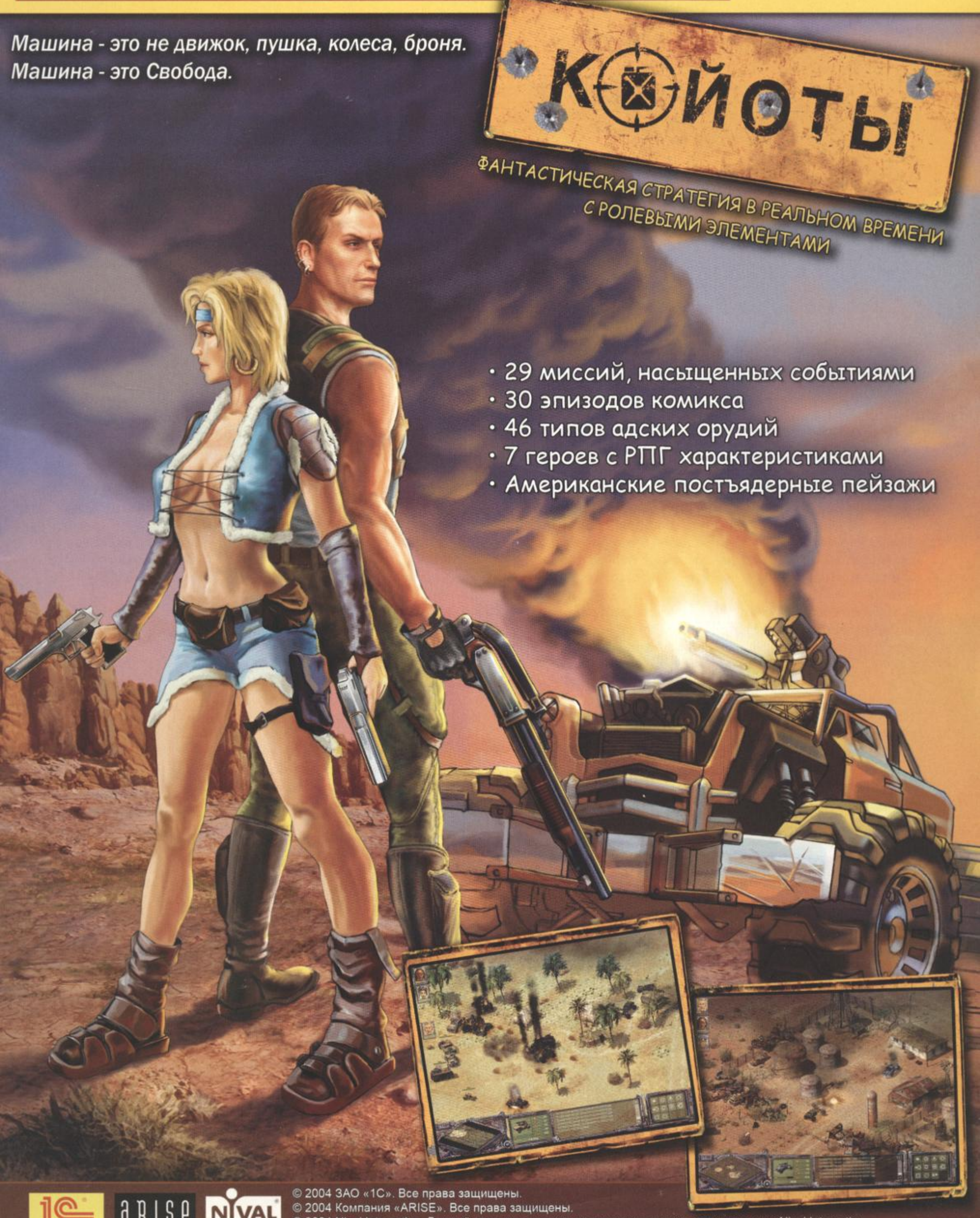
196 **Почта**

201 **Содержание DVD**

207 **Подписка**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

НОВОСТИ

Bros.
HWNN
OrcHunter

Гордон, Эликс, или кто-то третий?

Есть первый адд-он к Half-Life 2!

Эликс - укротительница муравьиных львов!

Valve Software наконец-то сделала официальный анонс адд-она к Half-Life 2. Творение откликается на имя Half-Life 2: Aftermath. Вопреки многочисленным домыслам и прогнозам ключевая роль отведена отнюдь не милой девушке афроамериканских кровей Эликс, а пока что секретному персонажу. Поговаривают, что им может стать не Гордон Фримен, а кто-то другой. С участием же Эликс и вовсе готовится отдельный проект.

В адд-оне события стартуют с того места, на котором закончилась оригинальная игра. В интервью западной игровой прессе сценарист Марк Лейдло поведал следующее: "Говоря о временном отрезке разворачивающихся в Aftermath событий, следует заметить, что это логическое продолжение того, что вы видели в концовке Half-Life 2. В Aftermath описаны события и проблемы, произошедшие в Half-Life 2. Вы нанесли смертельное повреждение Цитадели, она готова взорваться, поглотив с собой City 17 и прилегающие к нему окрестности. Вы и Эликс организуете побег из города, где вам предстоит познакомиться с некоторыми существами, которые встречались в основной игре". От себя добавим, что релиз Half-Life 2: Aftermath (рабочее название) намечен на лето сего года. - ***В.Ч.***

На заднем плане печально ковыляет одинокий сталкер

Трудно быть девелопером?

Риторический вопрос

Очевидно, да. Особенно в тех случаях, когда перед вами ставят задачу разработки игры международного уровня. В подобной ситуации оказалась воронежская команда Burut Creative Team, которой "Акелла" (наконец-то!) официально присвоила звание ответственного разработчика крупномасштабного проекта "Трудно быть богом". Логическая развязка, если учитывать, что воронежцы трудятся над ролевыми играми давно и усердно. Игроизация известного романа проводится в тесном контакте с Борисом Натановичем Стругацким. Не менее тесное взаимодействие существует между бурутовцами и их коллегами из столичного офиса "Акеллы". - ***Bros.***

Nival'яй дурака, Америка!

Лучшие уходят и остаются

Сто сорок талантливых разработчиков из Nival, которых когда-то было не сто и даже не сорок, теперь работают в западной компании. 6 апреля 2005 года Nival Interactive была продана крупному американскому технологическому холдингу Ener1 Group с целью помочь тому в освоении Xbox 2 и PlayStation 3, а также разработки игр для мобильных устройств завтрашнего дня. В этот исторический день Nival Interactive перестала быть Nival Interactive и стала Nival, Inc., а Сергей Орловский, генеральный директор компании, перестал быть генеральным директором и стал президентом новой компании, штаб-квартира которой будет размещаться в Форт Лаудердейл, штат Флорида...

Главное, конечно, что Сергей Орловский остался Сергеем Орловским, человеком, который создал (с нуля!) самую жизнеспособную, креативную и успешную девелоперскую студию России. Детали сделки не разглашаются. Но мы уверены, что, какой бы поворот событий ни случился, Сергей Орловский сможет отстоять интересы "Нивала", подарившего нам "Аллоды", "Демиурги", Silent Storm, "Блицкриг", а нынче доводящего до ума "Героев Меча и Магии V".

Воздержимся от оценки события - в пресс-релизе хватает и бе-

Говорили мне ветераны: никогда не ходи на свидание вслепую!

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- Жаждущие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft, © 2005 Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Akella

Сергей Орловский: посмотрим, как там на Западе

лых пятен, и черных дыр. Ясно лишь одно: самая яркая звезда отечественного игродевелопмента засветила достаточно ярко, чтобы у кое-кого на Западе случился приступ хронического шопинга. А вот становимся ли мы сырьевым придатком или, напротив, юниором, перешедшим в высшую лигу, - покажут новые игры от фабрики Nival Interactive. То есть мы хотели сказать Nival, Inc...

Напоследок пара цитат из пресс-релиза. Мы ставим их в оригинальном виде, без всяких дешифровок разведчиков холодной войны.

Майк Зои (Mike Zoi), президент Ener1 Group: "Ener1 Group искала подходящую возможность для расширения своего бизнеса видеоигр. Мы уверены, что Nival Interactive является идеальной платформой и что Сергей Орловский - тот человек, который сможет расширять новую компанию и бренд Nival Interactive по мере продолжения нашего роста в ходе дальнейших приобретений. Сергей - выдающийся руководитель, который построил свою компанию с нуля, и теперь она продает миллионы игр по всей Европе и в других частях света. Он собрал одну из самых талантливых команд, а его способность заключать дистрибьюторские соглашения с ведущими издателями, такими как Ubisoft, говорит о его великолепной деловой хватке".

Сергей Орловский, снежный человек ("снежный" - так переводится с английского Nival): "Наше партнерство создает оптимальные условия для достижения общих целей. Инвестиционные ресурсы Ener1 Group, а также ее международное присутствие, позволят компании Nival ускорить достижение стратегических целей в разработке уникального креативного контента для индустрии интерактивных развлечений, используя для этого новые каналы дистрибуции и лучшие таланты со всего мира". - ***Bros.***

Давно пора

Omikron 2 запущена в разработку

Quantic Dream все еще бьется над проектом Fahrenheit, но не забывает и о дальнем прицеле. В 1999 году эта компания отметилась стильной игрой Omikron: The Nomad Soul. Так почему бы теперь не анонсировать сиквел? Сказано - сделано. Нам сулят максимально правдивую физику, построенную на базе технологии PhysX, абсолютно новый графический движок, а также невероятно умный искусственный интеллект противников. Omikron 2 появится не раньше 2006 года на приставках следующего поколения. Впрочем, PC тоже не обойдут вниманием. - ***В.Ч.***

Omikron: The Nomad Soul. Конечно, не Unreal 3 Engine, но ведь прошлый век...

Мир-дружба

ATI подружилась с Take 2

ATI любит красивые картинки. Надеемся, новый проект будет выглядеть как минимум не хуже

Производитель "сверхзвуковых" видеокарт ATI, успешно отработав с Half-Life 2 на двух предыдущих Electronic Entertainment Expo, нашла себе нового партнера в лице тандема Take 2 Interactive и Remedy Entertainment, создательницы слегка поседевшего Max Payne.

Я бы в этом поучаствовал!

На этот раз под технологическую опеку вечного конкурента NVIDIA попал секретный проект, который будет демонстрироваться на протяжении двадцати минут в локальном "кинотеатре" ATI. Там же, судя по всему, будет крутиться и видеонарезка из следующей игры от финскоговорящей Remedy. На стуле можете не подпрыгивать, по словам разработчиков, это будет не Max Payne 3.

Совсем недавно 3D Realms и Take 2 Interactive реанимировали трупик Prey, а теперь последняя говорит о "секретном проекте" и о сотрудничестве с одним из ведущих производителей графических технологий. Выводы делать, разумеется, рано, но определенные мысли уже начинают формироваться. - ***О.Н.***

Студенческий футбол продали

Electronic Arts продолжает скупать права

И куда смотрит американское антимонопольное законодательство!? Компания Electronic Arts завершила монополизацию рынка футбольных симуляторов. Последним патроном в золотой обойме EA стало приобретение у Collegiate Licensing Company эксклюзивных

⬆ Никому не отдам!

прав на паблишинг игр серии NCAA Football (спортмероприятия команд колледжей). Условия лицензионного соглашения будут действительны в течение шести лет.

"Тщательно изучив состояние рынка видеоигр, мы остановили выбор на предложении Electronic Arts. Причина проста: с точки зрения маркетинговых и девелопинговых перспектив, эта компания, как ни одна другая, способна максимизировать продажи игр, посвященных коллежскому футболу", - прокомментировал сделку Пэт Бэттл (Pat Battle), глава Collegiate Licensing Company.

К аналитикам можно не ходить, чтобы понять, что отныне EA обзавелась неоспоримыми преимуществами перед конкурентами, работающими в том же сегменте спортивных симуляторов. По сути, на сегодняшний день компания не смогла прибрать к рукам лишь лицензии на производство баскетбольных симов - National Basketball Association не ведется на предложения о купле-продаже исключительных прав и предоставлении преференций. - ***Bros.***

Мэтью, мы с тобой!

Приоткрыта сюжетная завеса Quake 4

Разработчики нового Quake не балуют нас сведениями о состоянии своего "пациента". Лишь недавно информационная блокада была прорвана релизом "пары слов" о сюжете одного из самых ожидаемых 3D-шутеров современности. Как вы помните из Quake 2, Землю осаждают инопланетные агрессоры. Строгги (The Strogg) - кибернетические воины - уже успели уничтожить пару дюжин

своих соседей по галактике. Единственный шанс остановить захватчиков заключается в перенесении боевых действий на их собственную планету. Последним занимаются отчаянные спецназовцы. Как обычно, погибают все, кроме одного-единственного морпеха. Герой зачистил вражий генштаб, отключил оборонные системы планеты Строггов и уничтожил их коллективный разум - лидера Макрона. Как мы узнаем из Quake 4, злобный дядька вовсе не был пупом земли, и биться все равно придется до последнего инопланетянина. Тут-то и приступает к исполнению своих прямых служебных обязанностей вторая группа экспедиционного корпуса землян Rhino Squad и лично боец Мэтью Кэйн (Matthew Kane). В героической борьбе за мир во всех мирах Мэтью и его команде помогут богатый арсенал оружия и широкий перечень доступных транспортных средств. Вот собственно и все. - ***Bros.***

Яблони цветут идеями

"Яблоко" займется производством игр

В Сети появилась очередная прелюбопытнейшая "непроверяшка", касающаяся перспектив развития фирмы Apple. Самая аристократическая IT-компания современности решила освоить рынок игрового софта. В этом нелегком деле родителям Macintosh поможет команда ATI. По сути вопрос за малым: открывать ли "яблочникам" свое собственное девелоп-подразделение или прикупить какую-нибудь неприкаянную студию?

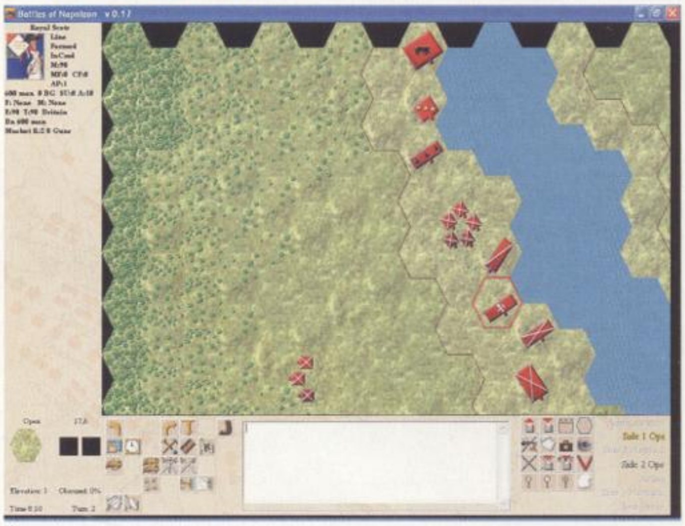
Можно предположить, что причиной принятия решения о расширении профиля деятельности Apple является желание топ-менеджмента компании преумножить число поклонников своей продукции за счет активных игроков. До последнего времени Apple не очень-то спешила с релизами дружественных версий популярных игр. Очевидно, теперь настало время меняться.

Учитывая, что Apple Games только-только адаптировала "Робин Гуда", собственная игровая студия ей определенно не помешает

Впрочем, информация о планах Apple не была ни опровергнута, ни подтверждена официальным руководством корпорации. Поэтому предлагаем всем либо дожидаться комментариев свыше, либо - что более перспективно - ждать экспо-шоу MacWorld. Последнее пройдет в начале следующего года и не сможет оставить без внимание "новое направление деятельности" учредителя выставки. - ***Bros.***

Еще одну бонапартию?

Варгейм красен геймплеем



Такая вот "игра в солдатики"

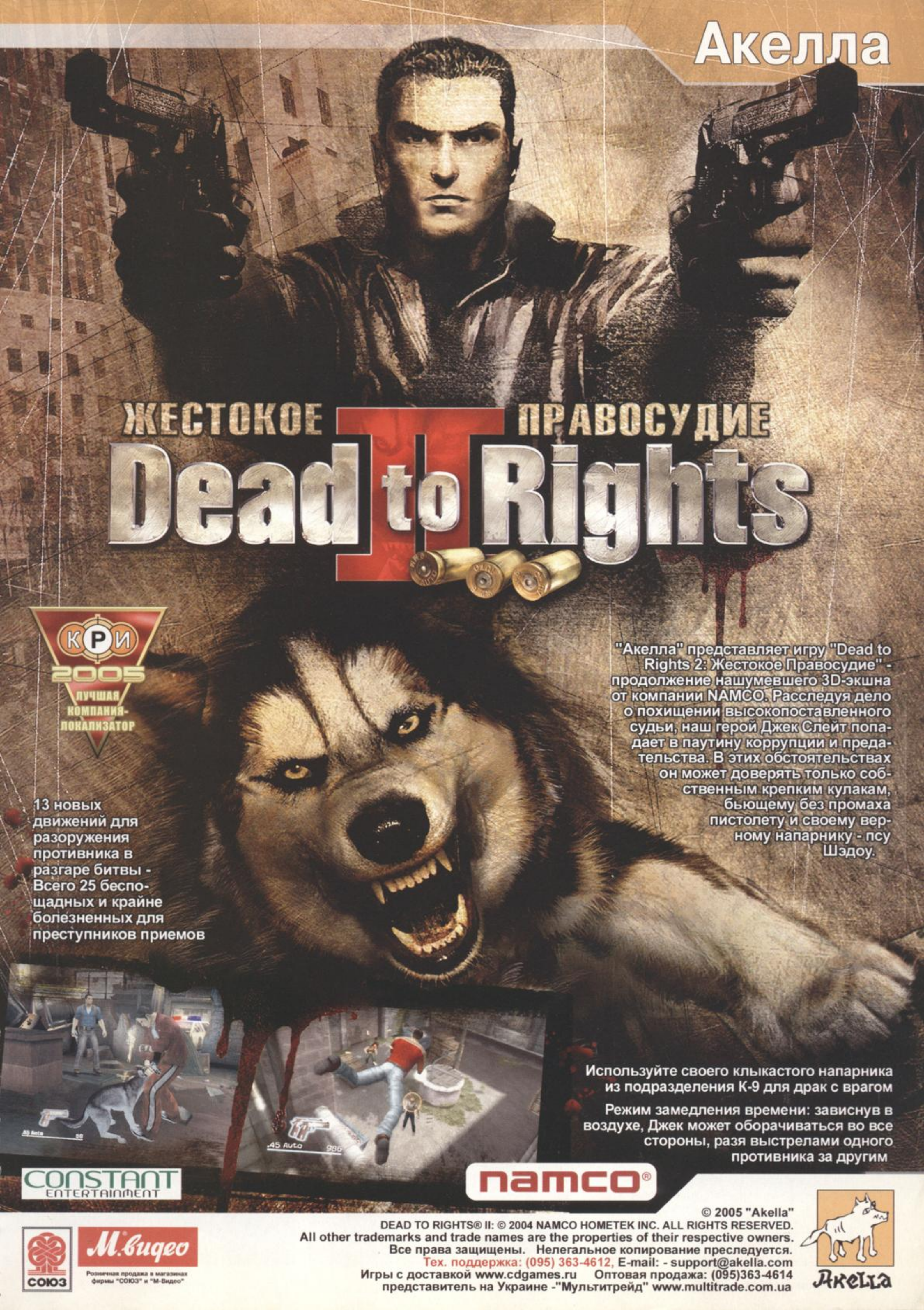
Видный паблишарий Matrix Games и малоизвестный "разработчик-с-соседнего-двора" Double Shot Design анонсировали игру Black Powder Wars: Battles of Napoleon, варгейм доисторических достоинств. Впрочем, "доисторических" - не значит плохих, ибо нас ожидает, пусть схематичная двухмерная, но вполне функциональная графика, а также возможность вершить судьбы мира в веселой компании с помощью любимых многопользовательских режимов вашего детства - hotseat и PBEM (коему без малого сорок). Среди прочих фишек игры - сочетание простоты интерфейса и глубины геймплея и пара десятков игровых сценариев, посвященных историческим деяниям Наполеоновской эпохи. Выглядит "преданьем старины глубокой", съедобность же геймплея Black Powder Wars: Battles of Napoleon мы сможем оценить летом этого года. - ***Bros.***

С Юпитера на Землю

Обыденность стоит дороже

Венгерскую студию Mithis Entertainment мы авансом пылко любим за грядущее покушение на благопо-

Желтые "абрамсы", противники в чалмах и на джипах. Скоро стратегии начнут штамповать методом "копипаста". Обратите внимание, несколько американских солдатиков забрались на крышу здания (левый нижний угол)


Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
.45 Auto
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco
© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
Akella

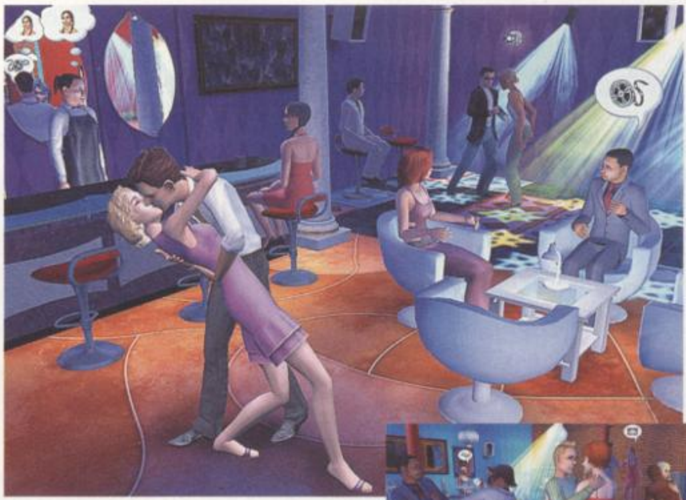
лучие серии Worms (орудие убийства - Creature Conflict) и беспредельно уважаем за пионерскую космическую сагу Nexus: The Jupiter Incident. Поэтому, узнав, что Mithis (без)временно покидает остров Оригинальных проектов и отбывает на большую землю Обыденных игр, мы очень расстроились. Вместо экстравагантных авангардных творений нас ближайший год будут травить Joint Task Force, представляющей собой, судя по описаниям и скриншотам, зауряднейшую стратегию в реальном времени, посвященную Земле начала 21 века и ее террористическим, биполярным и прочим будням. Скучно, господа!

То есть мы ни на секунду и ни на йоту не сомневаемся, что JTF окажется качественной и по-своему любопытной игрой, ведь в проекте принимают участие разработчики бестселлера Codename: Panzers Phase One и свинской (в лучшем тоне этого слова) стратегии S.W.I.N.E. Майк Клампер (Mike Klumper), глава издательского дома HD Interactive (Амстердам, Нидерланды-Голландия), по этому поводу пообещал: "Joint Task Force привнесет новое измерение в жанр RTS. Это уникальная игра выдающихся достоинств, основанная на технологиях следующего поколения. Опыт команды Mithis, необузданная креативная энергия и превосходная техническая оснащенность компании сделают из Joint Task Force фантастическую конфетку".
Хорошие слова, Майк, но мы больше верим подробностям геймплея. Надеемся, что до релиза во втором квартале 2006 года разработчик и издатель придумают, чем похвастать перед массами. - ***Bros.***

Симсы и ночью симсы

Огни отелей так заманчиво горят...

Не успели симсы бросить в воздух бакалаврские чепчики в честь выпуска из The University, как пошла такая пьянка... Махина Electronic Arts запустила по конвейеру очередное дополнение - Sims 2: Nightfire. У нас по такому случаю есть две дежурные пословицы: а) "Стар мамонт, а все травку щиплет" и б) "Тех же щей побольше влей". Но Electronic Arts из народных мудростей выбрала другую парочку: а) "Куй железо пока горячо" и б) "Семь раз адд-он, один раз сиквел". Поэтому мы просто констатируем факт анонса.



В студенчестве беднягам симсам приходилось грызть гранит науки в фундаменте alma mater, то есть заниматься делом весьма неблагодарным. В Nightfire всех преподавателей благополучно закопали на кладбище домашних животных, а родной университет превратили в огромный винный погреб. В новом адд-оне симсы круглые сутки пьют, не просыхая, а в свободное от принятия вовнутрь время предаются утехам, которые зрелым читателям известны непонаслышке.

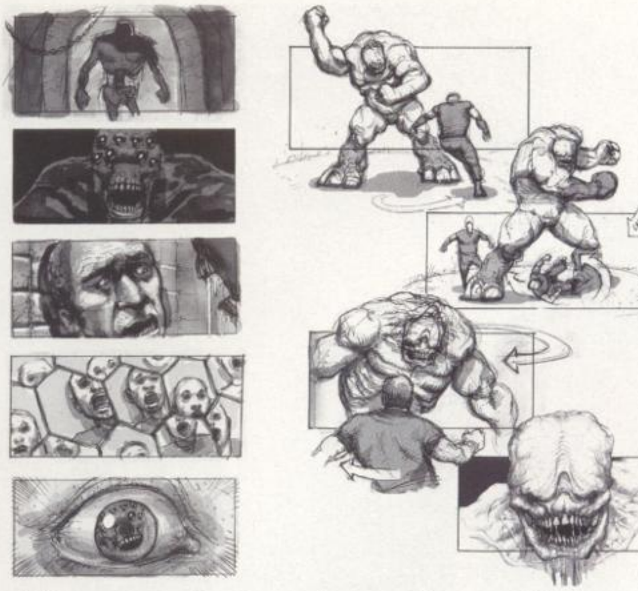
Для буйного досуга молодежи сконструирован целый город с ночными клубами, барами, казино, ресторанами, парками культуры и отдыха, библиотеками, музеями, театрами, оркестровыми залами... Всего 125 новых объектов: от шестов для классических танцев до столов для аристократической игры в вист. Когда главного героя будут выкидывать из чужих баров за неофициальный костюм, придется открыть собственное заведение. И уж тогда авторитет игрока подскочит, и будут звать его на самые VIP-пати... Так что скучать от заката до рассвета не придется. Хотя можно и книжку почитать... - ***Bros.***

ПоDOOMаем до осени

Кино про DOOM откладывают

Голливудское творческое объединение Universal Pictures изменило дату выхода экранизации DOOM 3, очевидно, надеясь за несколько месяцев привести свой шедевр в порядок. Картина, снимаемая режиссером Анджеем Бартковяком (автором таких замечательных полотен, как "Ромео должен умереть" и "От колыбели до могилы") в лучших традици-

Что-то ты, Анджей, еще сочинишь



⬆ **Раскадровки для фильма делал Федерико Д`Алессандро (Federico D`Alessandro). Ну хоть кто-то со съемочной площадки игру видел!**

ях Уве нашего Болла, теперь увидит свет не 5 августа, а 21 октября все еще текущего года.

Напомним, что съемки проходят в Праге, а в списке присутствуют имена Дуэйна "Скалы" Джонсона (очень здорово выступившего в The Scorpion King) и Карла Урбана (который может похвастаться ролью второго плана в The Chronickles of Riddick). - *О.Н.*

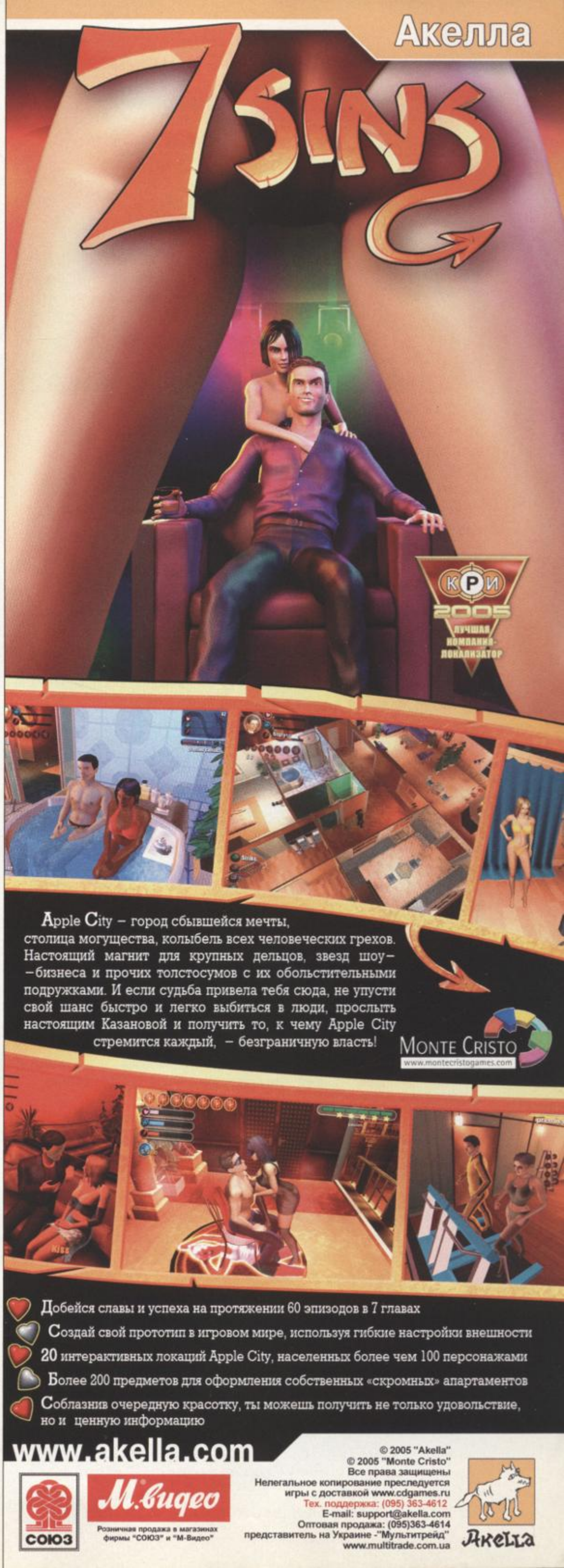
"Эпохой империй" движет Havok

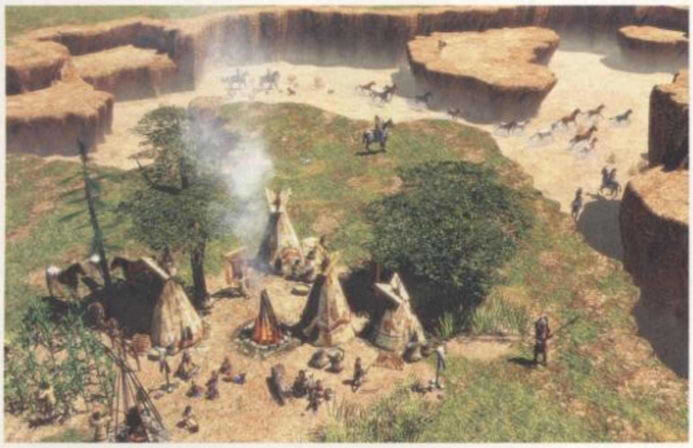
Хорошей игре - хороший двигатель

⬆ **Так Havok сотрудничает с Auto Assault...**

Компания Havok - создатель "рабочего софта" для игровой индустрии - обнародовала достаточно приятный факт. Оказывается, Ensemble Studios разрабатывает свою Age of Empires III не абы как (это, конечно, метафора), а на основе небезызвестного движка Havok Physics. Сама игра - третья в серии, уже принесшей

⬇ **...а так - с F.E.A.R...**





...с "Эпохой империй", похоже, тоже душа в душу

Microsoft Game Studios 16-миллионные продажи, - выйдет в свет ближайшей осенью.

Кстати, Havok планирует совсем скоро разродиться комплектом Havok Complete, который унаследует все лучшее от инструментария Havok Physics 3 и Havok Animation 3 и подарит разработчикам игр следующего поколения все могучее великолепие решений в сфере интегрированной физики и анимации. О том, будут ли задействованы хотя бы некоторые фичи Havok Complete при девелопинге очередной "Эпохи империй", пока ничего не известно. - ***Bros.***

Проект "Димитрий" - это про нас с вами

Питер Молинье делится планами

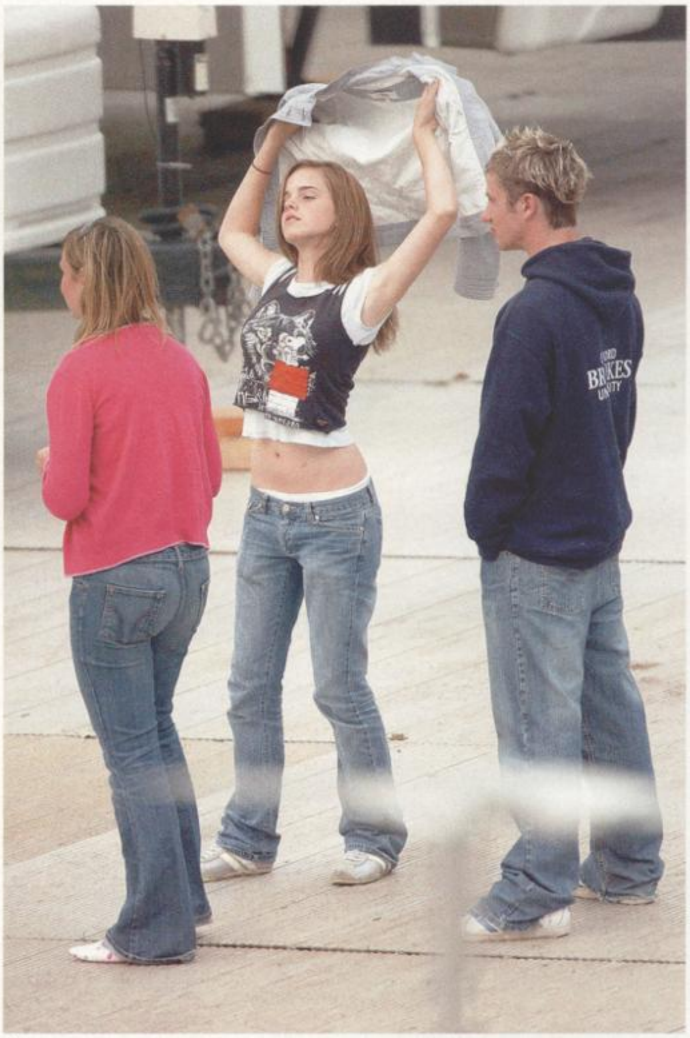
Главное в игродевелопменте - это вовремя ухватиться за идею. Обеими руками

Сколько ни хранили в Lionhead великую тайну разработки игрища под названием Project Dimitri, а все ж немного проговориться пришлось. В интервью Computer&Video Games Питер Молинье посвятил-таки пару ремарок своему новому детищу. "Project Dimitri - это игра про каждого из нас, вас и вообще всех гомункулов, гуманоидов, гомосапиенсов, - неожиданно разоткровенничался прославленный девелопер. - Мы подарим геймеру возможность переиграть свою собственную жизнь - именно в этом вся фишка и амбиция, так сказать, нашего проекта". Немногословный пресс-релиз, ничего не скажешь. - ***Bros.***

Колдуй, Гарри, колдуй

Harry Potter and the Goblet of Fire анонсирована

Не было ни капли сомнений в том, что это случится. Определенные группы граждан, оснащенные портфелями, пеналами и книжками с символикой гаррипоттера, конечно, ждали этого момента с нетерпением. В то время как господа с иными жизненными ценностями



Эмма Ватсон. Она же Гермиона

готовились к четвертой по счету атаке волшебствующих тинейджеров.

И вот представители компании Electronic Arts официально анонсировали Harry Potter and the Goblet of Fire - игроадаптацию художественного фильма и не менее художественной книги Джоан Роулинг.

Все, как и четыре года назад: игроку предлагается принять участие в "увлекательном приключении" в цитадели Хогвартс с непременными отсылками к грядущему фильму с Дениелом "Гаррипоттером" Рэдклифом в главной роли. Впрочем, в игре, помимо вышеупомянутого, будут еще два играбельных персонажа: рыжий балбес Рон и полукровка Гермиона, хорошеющая с каждым новым фильмом.

В соответствии с сюжетом первоисточника, в HPatGoF ожидаются полеты на метлах, точнее - учас-

Огнетушитель

тие в турнире по квиддичу. А в финале по уже заведенной традиции придется еще раз физически и магически расправиться с Лордом Волдемортом (Lord Voldemort).

Как нетрудно догадаться, Harry Potter and the Goblet of Fire выйдет аккурат к появлению в кинотеатрах одноименной ленты. *- О.Н.*

Кому еще Unreal Engine 3.0?

Obsidian Entertainment готовит сани весною

Любопытно, зачем Obsidian понадобились "нереальные" красоты?

Очень ролевая скотина, не находите?

Перспективный графический движок Unreal Engine 3.0 раскупается как горячие пирожки в голодный день. Еще одним клиентом Epic Games стала компания Obsidian Entertainment. Недавно ее сотрудники отметились выпуском второй части Star Wars: Knights of the Old Republic, а в настоящий момент трудятся над Neverwinter Nights 2. Судя по всему, "нереальная" технология номер три ляжет в основу абсолютно новой игры. *- В.Ч.*

На смерть ECTS

Скончалась заслуженная выставка

Переживавшая в последние годы далеко не самые лучшие времена выставка ECTS тихо скончалась. Вместе с ней компания-организатор CMP Corporate решила за ненадобностью придушить и Game Developers Conference Europe. Аналитики утверждают, что причи-

Когда-то было и такое

ной внезапной гибели послужило набравшее обороты другое европейское шоу - EGN, проводимое под эгидой ELSPA. - *В.Ч.*

Похороны спецназа

Ghost Recon 2 для PC отменена

Видимо, плохо стреляли...

...или не тех

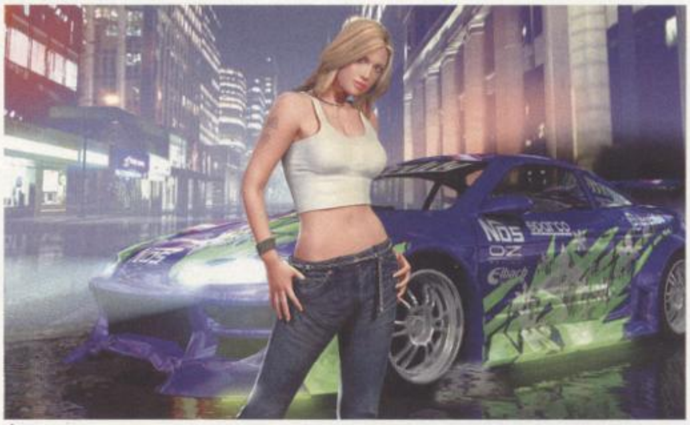
Ожидаемый многими PC-вариант с потрохами продавшегося приставкам комбатсима Tom Clancy`s Ghost Recon 2 отправился на свалку истории. Все, кина про бравый американский отряд "Призраки" не будет - электричество кончилось. Если быть точнее, то у разработчиков попросту нет времени на игру, ибо все силы брошены на пока что официально не анонсированную третью часть приключений спецназовцев, релиз которой запланирован на конец сего года. В числе кучи платформ значится и PC.

Не дождавшиеся выхода Tom Clancy`s Ghost Recon 2 фанаты вынуждены довольствоваться извинениями от французского издательства Ubisoft Entertainment: "Это решение далось нам нелегко. Мы не хотели разочаровывать поклонников Ghost Recon, но, в свою очередь, мы не желали идти на риск и выпускать финальный продукт, который бы не отвечал чаяниям поклонников. Мы решили анонсировать Ghost Recon 3. Но для обеспечения высокого качества игры требуются внушительные кадровые ресурсы, что сказалось бы на исполнительском уровне Ghost Recon 2 или же Ghost Recon 3. Приняв во внимание маленький разрыв между датами релиза этих двух игр, мы решили сделать выбор в пользу более богатого геймплея третьей части и в интересах поклонников серии отменили вторую. PC-вариант Ghost Recon 3 поступит в продажу в конце 2005 года. Так что долго ждать не придется, тем более что оно того стоит".

Может, история с отменой проекта и к лучшему. Вполне вероятно, что на фоне высоких PC-стандартов консольный Ghost Recon 2 смотрелся бы так себе. - *В.Ч.*

Нужда в скорости не отпала

Need For Speed нынче Most Wanted



Предыдущие игры серии оставили множество следов в памяти народной

Свершилось неизбежное. Electronic Arts официально анонсировала девятую по счету часть (так и до юбилея недалеко) бесконечного сериала про машины со страниц глянцевых журналов - Need for Speed: Most Wanted.

По заверениям девелоперов (в роли которых выступает внутренняя студия издателя - EA Canada), "новый Need for Speed будет полным собранием всех находок столь обожаемой вами линейки: сверхсовременные спорткары, неслыханных возможностей тюнинг, продуманные трассы, смазливая графика". И ведь веришь, ибо что-что, а "смазливую графику" представители серии предъявляли по первому требованию. Не забыт и горячо любимый народными массами стритрейсинг, только теперь придется попрощаться с ночным мегаполисом и поприветствовать мегаполис в светлое время суток. Разрешат также беспрепятственно путешествовать на своем болиде по всем четырем районам города. Железных коней, как это водится у Electronic Arts, предоставят немало: ожидается более сотни моделей на вкус и цвет любого пилота. На вопрос "А будут ли машинки деформироваться?" разработчики опускают глаза и тактично меняют тему. Основная изюминка Need for Speed: Most Wanted - игра в догонялки с доблестными сотрудниками автодорожной инспекции. Или копами, как их величают в пресс-релизе.

Electronic Arts пока не сообщает точных дат релиза, но зато предоставляет объемный список платформ, для которых будет выпущена игра: PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PSP плюс необъявленная консоль очень нового поколения. - *О.Н.*

Взрослые игры

Для тех, кому за сорок

Информационное агентство Reuters имеет сообщить следующее: исследовательская группа Nielsen Entertainment установила, что американцы тратят на видеоигры больше денег, чем, скажем, на музыку во всех ее проявлениях. Таким образом еще раз было доказано, что индустрия электронных развлечений не только перестала быть "уделом чудаков" в понимании широкой общественности, но и всерьез взялась за приоритеты прочих медий, будь то кино или музыка. Вот так вот! Также социальное вскрытие показало, что примерно четверть всех игроков США благополучно разменяла сороковник.

Еще в Nielsen Entertainment установили, что старообрядцы персонального компьютера давно уже загнаны в резервацию адептами трех ведущих консолей - Sony Corp.'s PlayStation 2, Microsoft Corp.'s Xbox и Nintendo Co. Ltd.'s GameCube. С клавиатурой и мышкой в наш тяжелый век не чураются водиться только 23 процента опрошенных. Подумайте об этом в следующий раз, когда будете переживать, что для консолей ужасную версию Fallout сделали, а для компа не торопятся... А на ночь трижды произнесите мантру "PC Only and Forever". - *Bros.*

Бандитские разборки обретают голос

Анонсирован саундтрек к самой ожидаемой саге Konami of Europe

...и ангельский, должно быть, голосок

Шоу-бизнес снова повернулся лицом к гангстерам, и речь идет не о PR-акции шансонье - все намного серьезней. Европейский офис Konami заключил соглашение о сотрудничестве с ведущим Hip-Hop-коллективом D12, плодом которого должно стать сочинение саундтрека к грядущему эпику Crime Life: Gang Wars. Кроме D12, над музыкальным оформлением игры поработает

Меня, мальчишечку, по новой ждет...

целый ряд уже известных, а также начинающих служителей музы, так что разнообразие стилей и направлений обеспечено. Детройтские рэпперы отвечают за ключевую тему саги, за озвучание центральных персонажей Crime Life и "позирование" при создании образов лидеров группировки HeadHunterz.
Как известно, городская субкультура занимает весьма важное место в атмосфере проекта Konami. Участие в процессе разработки коллектива D12 как нельзя лучше отвечает цели наполнения мирка Crime Life хип-хоповской атрибутикой. Команда уже предоставила на прослушивание боссам Konami саундтрек Throw It Up. В феврале же Bizarre, Proof, Swifty, Kon Artis и Kuniva успели озвучить своих персонажей, и теперь вся банда занята шлифовкой собственных игровых альтер эго. Программа минимум - сделать каждого гангстера не менее узнаваемым, чем их прототипы, а мир Grand Central City настолько реальным, чтобы стражам порядка мало не показалось.

"Мы рассчитываем, что объединенные усилия талантов США, Великобритании, Франции и Германии помогут наполнить Crime Life: Gang Wars по-настоящему классной музыкой. Наши уважаемые европейские партнеры исполнят свои темы на языке оригиналов", - отметил глава Konami of Europe Тони Бикли (Tony Bickley).

Нам остается напомнить, что Crime Life должна выйти на PC, PlayStation 2 и Xbox в грядущем сентябре. - ***Bros.***

Не был я на Таити!

Попугай Кеша возвращается на историческую родину

Производство двухмерных рисованных квестов (для детей и не только) в России конца 20 - начала 21 века чем-то похоже на изготовление лаптей на Руси. Вяжут все, в каждом дворе. И хотя редкое народное творчество находит признание во все том же народе, энтузиастов не убывает. Даже серьезные люди из "Акеллы", оказывается, замешаны в разработке некоего проекта "А вы не были на Таити?". Коммерческий успех русскому народному квесту гарантирован: название начинается на букву "А" и далекие от индустрии люди (родители чад до 12-ти, например) будут покупать ее в массовом порядке. Потому что в любом списке первая. Лучше продаваться может разве что только квест с названием "А были ли вы на Таити?"...

Так или иначе, хотим мы того или не очень, разработка игры уже почти завершена. Сюжет растет на костях великолепного отечественного мультика Александра Курляндского, рассказывающего всю правду про попугая Кешу, продавшегося капиталистам за бутылку "Кока-Колы". Вышеупомянутый предатель родины

Хорошо быть попугаем на Таити!

Иннокентий и его друг кот Василий, подстрекаемые вороной Кларой, решают сбежать на тропический остров Таити. На пути к курортным ценностям товарищам (которые нам совсем не товарищи) предстоит одолеть много типичных квест-препятствий. Проникнуть на самолет, например. Разработчики верят, что лицензионный сюжет обеспечит явку к дисплею монитора всех компьютеризированных семей России. - ***Bros.***

Возрождение классики

Звезда фантазии SEGA все еще тлеет

С таким мечом и такими ушами им не страшны монстров цунами

Компания SEGA решила реанимировать знаменитую ролевушку Phantasy Star, которая когда-то зажигала на почившей приставке Dreamcast. Свыше десяти лет прошло с тех пор, как была издана последняя оффлайновая игра в этом сеттинге. Разрабатываемый для PS2 и PC проект носит название Phantasy Star Universe. Создается он студией SEGA Studios под чутким руководством Юджи Нака, "папы" ежика Соника и Phantasy Star Online. Особенность игры - наличие, помимо оффлайновой, мощной мультиплеерно-онлайновой составляющей. Сингл предложит порядка 40 часов геймплея, замешанного на традиционно превосходном сюжете, который обязательно вызовет сопереживание играющего. Не обойдется и без множества столь привычных для японских ролевушек заставок и обстоятельной системы прокачки главперса. Для ускоренного перемещения можно будет воспользоваться транспортом.

В роли протагониста - семнадцатилетний кадет Итан Вейбер. Ему предстоит заняться спасением сестры, обитающей на планете, подвергшейся нашествию загадочных сил под общим названием THE SEED.

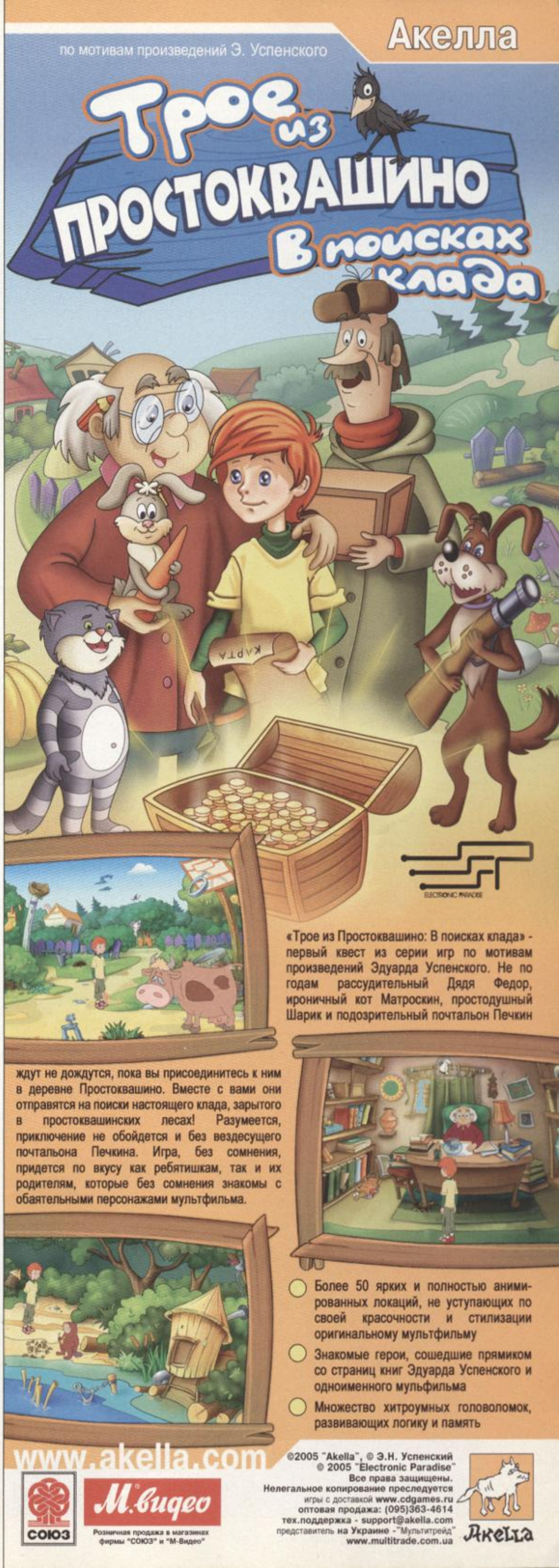
Во время игры в онлайне можно будет выбрать для персонажа одну из нескольких рас. Для исследования предлагается три планеты в солнечной системе Grarl. Игроки смогут путешествовать в компании других приключенцев, к их услугам города с сотнями игроков и NPC и всевозможные, населенные монстрами локации (в том числе - два десятка огромных подземелий), где можно будет прокачать аватаров. Ждут не дождутся игроков и полтора десятка монстров-боссов. Разработчики намерены постоянно добавлять в игру свежий контент, что, по их мнению, позволит поддерживать интерес фанатов на протяжении нескольких лет. - ***HWNN***

Диапазон воинов расширится

Full Spectrum Warrior 2: первые весточки

Информация о разработке второй части Full Spectrum Warrior перекочевала из разряда слухов в стан проверенных фактов. Наконец-то появились сведения, слегка приоткрывающие завесу тайны над сиквелом популярного комбатсима. Во-первых, к американским воякам добавится английское подразделение специального назначения. Во-вторых, команды "альфа" и "браво" нам разрешат дробить на более мелкие группы. В-третьих, в игре будет реализована такая фича, как попадание под огонь союзников. Достаточно дать неверные координаты, и вы накрыты родной артиллерией или же кто-то из ваших бойцов окажется подстрелен

Поклонникам первой части вспомнить и помечтать



автоматчиком из соседнего подразделения. В-четвертых, значительное внимание разработчики сулят уделить моральному духу команды а-ля Close Combat: First to Fight. Первые кадры из Full Spectrum Warrior 2, которая строится на абсолютно свежем графическом движке, должны появиться на нынешней выставке E3. - *В.Ч.*

Зри в приставку

id Software склоняется к консольщине

Есть ощущение, что "эксбокс"-версия DOOM 3 несколько светлее ликом

Уважаемые, о чистоте рядов разработчиков PC-игр пора забыть. id Software - едва ли не лидер всех оставшихся "писюкавых" девелоперов и мать родная целого ряда великолепных шутеров - призадумалась о пользе своего беловоронства. Гордое несение знамени PC-игродела более не оплачивается в должной степени, и комментарии, последовавшие за запуском Xbox-версии DOOM 3, показали, что в настоящий момент руководство фирмы находится на распутье, решая вечное "быть или не быть" далее играм для "персоналок"?

По заявлению Тодда Холленшеда (Todd Hollenshead, исполнительного директора id), выбор между рабочими платформами утратил для компании всякую идеологическую составляющую и стал чисто финансовым. Прибыли от разработки игрушек для ПК не проявляют тенденции к росту, в то время как доходы девелоперов от консолей увеличиваются в десятки раз. Впрочем, аналитики далеки от мнения, что id Software бросит нас всех на произвол судьбы и с концами переметнется в конкурирующий стан. В то же время претендовать на статус любимой жены заслуженных игроделов IBM PC уже вряд ли когда сможет. Предлагаем расслабиться и не считать себя обманутыми. Просто

у родителей "Кваки" появилась вечерняя халтурка типа разгрузки вагонов. Свободное время по-прежнему посвящается работе для ПК. - ***Bros.***

Шкура неубитого пингвина

В ногах правда есть!

"Братья Ворнеры" продолжают резать подметки на самом ходу. Если конкретнее, то боссы Warner Bros. Interactive Entertainment и Midway Games Inc. договорились о передаче Midway исключительных прав на интерконтинентальное издание (PC, консоли, наладонный формат) комедийного приключения Happy Feet. Игрушка увидит свет в ноябре 2006 года и будет основываться на сюжете одноименной ленты, которую сейчас снимает австралиец Джордж Миллер (George Miller, на его счету - трилогия Mad Max и мини-сериал "Бангкок Хилтон"). Суть широкоэкранного действа незамысловата: есть Антарктика, в Антарктике живут императорские пингвины. Эти величавые пернатые отлично поют. Собственно, они только так и размножаются: привлечь самку может лишь маститый тенор. На южном полюсе есть лишь одна проблема: главному герою в детстве отдавил уши попутавший полюса белый медвежонок. Мамбл (Mumble) совершенно не силен в вокале, и жизнь была бы прожита впустую, кабы не умение "героина" отбивать феерическую чечетку ("Счастливые лапки" как-никак). А с таким умением можно и среди достойнейших из пингвиних повыбирать. Такая вот фабула.

В окольцовке пингвинов есть свои сложности

Ну что, сбацать вам чечетку?

По соглашению, девелоперы, которых привлечет Midway, должны работать в теснейшем контакте со специалистами Warner Bros. Дабы игрушка оказалась действительно "близкой к тексту" и смешной.

Насколько в игре будет задействован анимационный и звуковой контент ленты, пока неизвестно. Однако можно предположить, что без заимствований разработчикам не обойтись. Это неудивительно, ведь альтер эго Мамбла выступит верховный полурослик Элайджа Вуд (Elijah Wood), а родителями главгероя станут Хью Джекман (Hugh Jackman) и Николь Кидман (Nicole Kidman). Также в озвучке был замечен Робин Вильямс (Robin Williams), а музыку к Happy Feet пишет Джон Пауэл (John Powell, "Шрек", "Побег из курятника", "Идентификация Борна"). - ***Bros.***

Пей пиво пенное

10tacle Studios AG - мастер баварских церемоний

Главные пруссаки игростроя обзавелись исключительными правами на разработку электронных (ПК, консоли, мобильности) развлечений по тематике знаменитого ежегодного баварского шоу Oktoberfest. Игроизация интерьеров праздничных павильонов и палаток, а также использование изображения

Мероприятие впечатляет, даже если глядеть на него из космоса

знаменитой таксы по прозвищу Wies'n Wastl отныне допустимы лишь с согласия 10tacle Studios.

По словам директора по маркетингу 10tacle Studios Франка Хольца (Frank Holz), основная ценность приобретенной лицензии заключается во всемирной раскрученности бренда Oktoberfest. Десятки тысяч туристов со всех уголков планеты стекаются в Германию, чтобы насладиться "Баварским спектаклем". Создание тематических игрушек позволит, по словам Хольца, "приобщить к атмосфере феномена абсолютно всех желающих". Так что очень скоро экраны мониторов, телевизоров и телефонов буду приветствовать нас фирменным "Глоток пива, герр?!" - *Bros.*

Будущий протагонист

А будет ли эффект?

Codemasters продалась на сорок процентов

Руководство Codemasters заключило крупную сделку с фирмой Benchmark Capital Europe, продав той 40% своих активов. Все дело в том, что британское издательство запланировало предпринять крутые меры революционного характера, но для их реализации требуется очень крупная сумма денег, которую своими усилиями с ходу не так уж и легко заработать. Полученные капиталовложения разойдутся по трем направлениям. Первый - разработка игр для приставок нового поколения. Второй - закупка лицензий, дарующих право клепать игры по популярным брендам (на фоне "эксклюзивной" монополизации спорта выглядит весьма актуально). Третий - прорыв на рынок многопользовательских игр для PC. Напомним, что с последним у Codemasters наблюдаются серьезные проблемы, ибо многолетняя разработка MMORPG Dragon Empires в прошлом году накрылась медным тазом. - *В.Ч.*

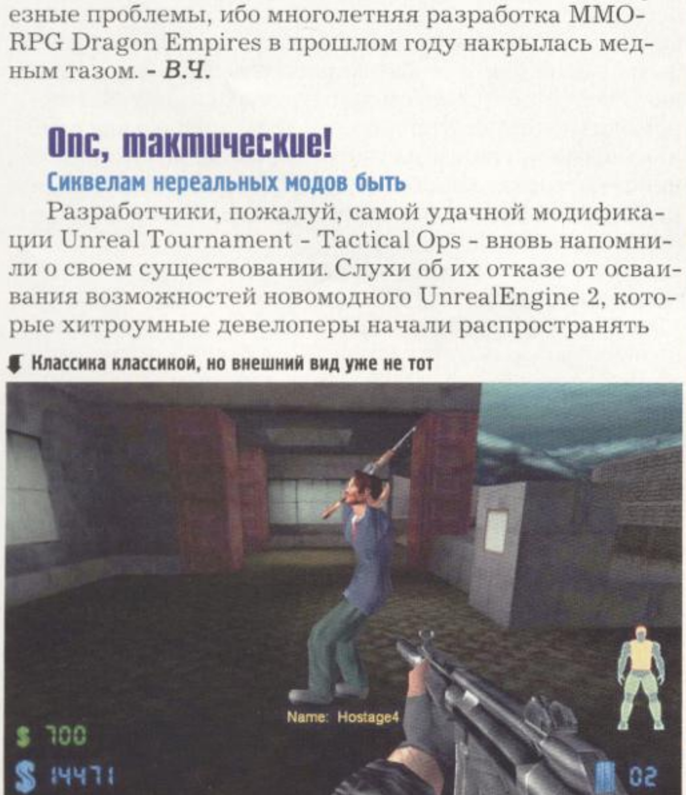
С хорошим брендом и продаваться легче

Опс, тактические!

Сиквелам нереальных модов быть

Разработчики, пожалуй, самой удачной модификации Unreal Tournament - Tactical Ops - вновь напомнили о своем существовании. Слухи об их отказе от осваивания возможностей новомодного UnrealEngine 2, которые хитроумные девелоперы начали распространять

Классика классикой, но внешний вид уже не тот



"Нереальный мотор" 2 - совсем другое дело

параллельно с выпуском последнего патча к своему мод-детищу, оказались всего лишь слухами. TO: Crossfire однозначно появится, хотя дата релиза утаивается не хуже рецепта кока-колы (стандартный ответ - "как только, так сразу"). Однако, по некоторой информации, команда игроделов, серьезно укрепленная художниками, моделлерами и картографами, практически справилась со своей задачей, и рабочий процесс приближается к стадии логического завершения.

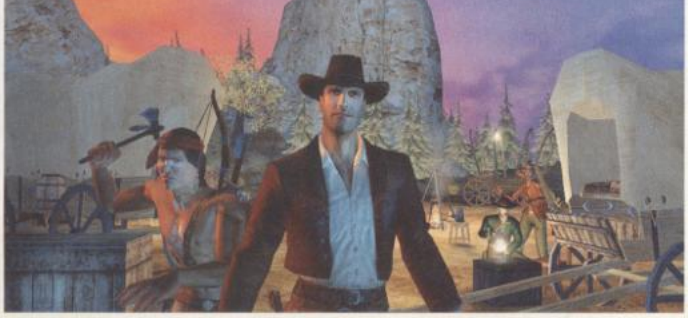
Поэтому начинаем потихоньку прятать по чуланам собственные моральные принципы: Tactical Ops - это не только спасение заложников и сбор развединформации (игра за "хороших парней"), но и периодическое уничтожение особо важных персон, взрыв стратегических объектов (террористическая составляющая действа). И все это при множественности путей решения одной и той же поставленной партией и "Аль-Каидой" задачи. - *Bros.*

Отчаянные продолжаются

Дикий Запад на территории Европы

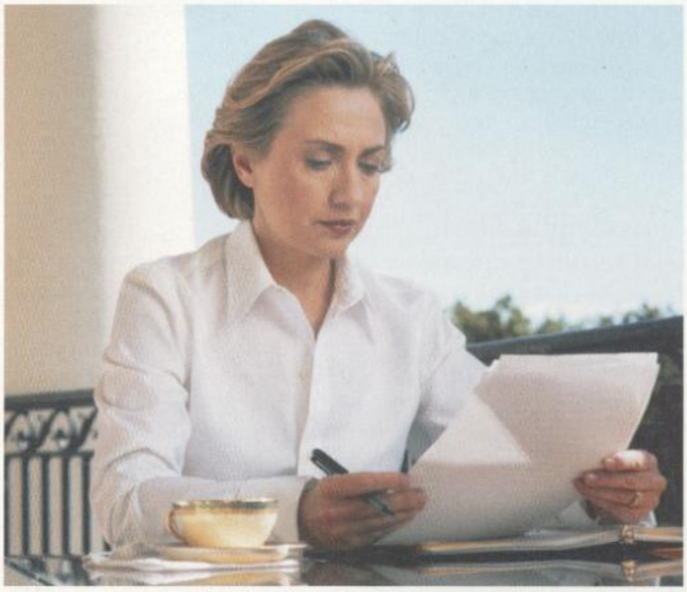
Уже совсем скоро и без того покосившиеся от счастья полки магазинов начнут трещать под напором коробок с Commandos Strike Force, продолжения венценосной тактической RTS (нынче выполненного, к слову, в жанре командного шутера). И в это практически счастливое время нам опять напомнили, что заразительными бывают не только дурные примеры. Студия Spellbound, страстная любительница изготовления клонов (что характерно, все время на одном и том же движке), тоже постепенно превращает Desperados, свое первое и более-менее съедобное "переосмысление Commandos", в нечто трехмерное, с глянцевыми текстурами и, самое главное, видом от третьего лица. Проект пока имеет весьма банальное прозвание Desperados 2: Cooper's Revenge и, согласно рапортам, будет издан европейским подразделением Atari. Судя по описаниям, нас ожидает возможность переключения с классического "top down" вида на уже упомянутый "от третьего лица", подозрительная система "выбора режима стратегических перестрелок", а также пьяные драки в салунах, ганфайт и прочая позапрошловековая романтика, присущая вестернам. Полюбоваться данным счастьем европейские граждане смогут где-то в конце этого года. - *О.Н.*

А глаза добрые-добрые



Не будите в женах зверя

Любовный треугольник "Х. Клинтон - GTA - политика" может стать бермудским



"Дорогая Хиллари! Твою борьбу одобряю и поддерживаю! Навсегда твоя Моника"

Некогда первая (да и сейчас не последняя) леди Америки вместо того, чтобы навести порядок дома и приструнить мужа, косящего налево, намерена прищучить Grand Theft Auto и другие "жестокие игры". По ее мнению, скандальный тайтл Rockstar - это "главная угроза морали". Простодушием в этой коварной политической акции и не пахнет. В 2008 году мадам Клинтон воспользуется конституционным правом "выбирать и быть избранным". Чтобы заправить свой болид в президентской гонке топливом зрительских симпатий, махровая демократка Хиллари действует заодно с республиканцами правого крыла. Вместе "политические союзники" обстреливают Конгресс яростными требованиями быть построже с электронными медиа для детей, в том числе и видеоиграми.

"Наши бедные американские дети играют в игру, где можно заниматься сексом с проститутками (о, ужас! это все Джулия Робертс виновата!), а потом мочить несчастных путан (скряги, жадины! и этому их учил Скрудж МакДак?). Это самая настоящая тихая эпидемия безразличия информационных средств к морали. Разве можно учить детей, что дискриминация людей по половым, расовым и национальным признаком - это нормально?" - яростно и красноречиво протараторила Хиллари Клинтон на каком-то заседании. И потребовала от правительства США 90 миллионов долларов на исследование влияния жестоких и неполиткорректных видеоигр на молодежь. А именно - на социальное, эмоциональное, физическое и личностное развитие детей.

В крике души госпожу Клинтон всячески поддерживают республиканцы Сэм Браунбэк и Рик Санторум, известные своей борьбой за права сексуальных меньшинств. Ничего удивительного: традиционно республиканцы обращаются к выгодным "домашним" темам, чем завоевывают любовь сердобольных мамаш-домохозяек,

боящихся, как бы их детки не свихнулись на почве PlayStation, и полностью поддерживающих право все тех же своих детей на нетрадиционную личную жизнь. Очень хороший политический ход, Хиллари!

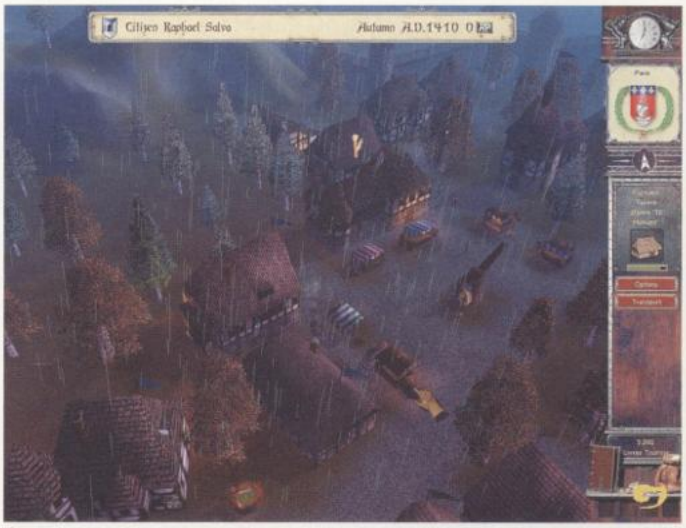
В связи с изложенной историей интересно было бы узнать: а как будут проходить опыты над детьми, если госпоже Клинтон все же удастся выцыганить у правительства 90 миллионов долларов? Наш вариант развития событий: из малообеспеченных негритянских и мексиканских семей будут выбраны неблагополучные подростки. Их посадят в клетки с двумя кнопками. После нажатия одной к подопытным будут приносить питательную биомассу, после нажатия другой - "Сони Плейстейшн" с установленной GTA San Andreas. Каждый день можно будет нажимать кнопку только три раза. Либо играть, либо есть. Все умершие превосходно подтвердят тезис о том, что видеоигры убивают. - ***Bros.***

Как закалялась валюта

Гильдий станет больше

Ремесленники из JoWooD анонсировали экономическую стратегию The Guild 2. Подмастерьями в цеху JoWooD трудятся немецкие игроделы из студии 4Head Studios. Продолжая традиции оригинала, на Руси известного как "Европа 1400 - Гильдия" (Руссобит-М, 2004), игра всецело посвятит себя реконструкции экономической, социальной и политической жизни средневекового города 15 века.

Будем в поте кошелька бороться за власть, в поте рук - воровать и в поте мозгов - торговать. The Guild - достаточно сложный и многогранный симулятор немецкой выделки, поэтому готовьтесь быть заживо погребенными под массой исторических деталей и нетривиальных геймплейных идей. Как вам возможность основать собственную династию? А стать мэром города? Попасть в тюрьму за жульничество? Или за неуплату церковной десятины?



Надеемся, дожди не помешают процессу апгрейда первой части во вторую

Первая игра серии отличалась очень удобным интерфейсом, оригинальностью и принципами геймплея, в чем-то схожими с настольными экономическими симуляторами. К победе можно подниматься по разным карьерным лестницам, играть дозволено почти до бесконечности, а в арсенале средневекового олигарха числятся самые разнообразные приемчики: от черного пиара и саботажа до экономического и политического давления. Также игра удачно совмещала в себе разные жанры, будь то экономическая стратегия или ролевая игра. А уж мультиплеер какой был...

Успех предка The Guild 2 намеревается закрепить в первом квартале следующего года. - ***Bros.***

ИНТЕРНЕТ в центре Москвы
лучшие условия подключения к сети **RiNet–Центр**
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ с неограниченным трафиком от $20!

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ
ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ
подробности: **www.rinet.ru**
круглосуточно: **(095) 232–1730**
238–3922
в ответе за тех, кого подключили...
RINET
Internet Service Provider

Кармак, Дум и РПГ

Отец шутеров за мобильный ролеплей

Джонни, ты бы поменьше о космосе думал. Плохо это на тебе сказывается

Мы уже давно с тревогой следим за психическим самочувствием Джона "Отца родного" Кармака. Самое яркое светило игрового программирования, синоним замечательных слов DOOM и Quake, Джон в последнее время занят чем-то не тем. Сначала ему приспичило больше общаться с сыном, потом - строить ракеты, а вот теперь Джон намеревается разработать ролевую игру по мотивам DOOM для мобильных устройств. Минута молчания. Мы его потеряли. Теперь на работу в id Software Кармак, судя по всему, будет ездить на красном "Феррари" раз в месяц за зарплатой, а громкие тайтлы перейдут к карьеристам-подмастерьям из Raven. Будем надеяться, этот мрачный прогноз окажется несовместимым с жизнью, но поведение Кармака все равно пугает. Ему Valve бороть, а не с мобильниками нянчиться...

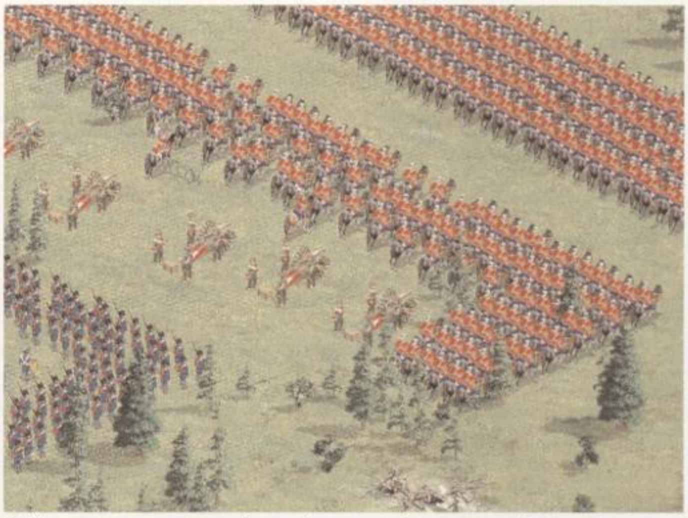
Игра под оперативным названием DOOMRPG развернется, не поверите, в стильной вселенной DOOM, наглядно продемонстрировавшей, как выгодно смотрится конфликт хай-тека и тварей из ужастиков, оккультной ереси и киберпанка. Подробностей пока никаких, разве что на горизонте уже маячат первые женихи. Наложить руку и сердце на труд Кармака, в частности, изъявил желание издатель Jamdat.

А вообще, Кармак - наш человек. На своей страничке в интернете он пишет, что так никогда и не схватил бы из воздуха эту замечательную идею, если бы не купил новый мобильник (а делает он это отнюдь не раз в неделю). Много лет Джон, презрев всяческие атрибуты статуса (ну, кроме красной "Феррари"), ходил со здоровенной "трубой" размером с утюг. Недавно та издохла, и Кармак купил современный аппарат. Тут его и осенило: вот где, оказывается, зарыто будущее видеоигр! - *Bros.*

Еще разок завоюем Америку?

Украина + Германия = Американская история

Немецко-стратегическая компания CDV объявила, что полноценное продолжение к "Завоеванию Америки" American Conquest: Divided Nation находится в разработке. Сиквелизацией, как нетрудно догадаться, занимается родительница серии - GSC GameWorld. После того, как индейские народы были успешно угнетены, пришло время устроить парочку конфликтов между героическими угнетателями. Заниматься этим благородным делом игроку предстоит на протяжении девяти кампаний, включающих Гражданскую войну 1861-65 гг., войну за независимость Техаса и битву при Новом Орлеане. Карт планируется изготовить более полусотни штук, новых юнитов тоже предостаточно для начинающих и всех прочих стратегов. Сто видов аутентично выглядящих представителей различных родов войск, включая самые экзотические.



Наверняка, размах второй части будет куда более масштабным по сравнению с тем, что было в первой

Так что за масштабы и количество игрочасов можно не волноваться: давняя любовь GSC к гигантомании и астрономическим цифрам присутствует в American Conquest: Divided Nation в полной мере. Релиз запланирован уже на подкрадывающееся к нам лето, поэтому будьте предельно бдительны! - *О.Н.*

Поле битвы "Звезда Смерти"

Star Wars Battlefront выйдет в космос

Продолжается эпопея с выпуском игр по мотивам многими любимой вселенной Star Wars. Анонсировав всевозможные дополнения и переиздания к MMORPG Star Wars: Galaxies, дедушка Лукас переключился на другой онлайновый и не только SW-проект.

И вот представители компании LucasArts уже стоят на трибуне и под аплодисменты анонсируют Star Wars Battlefront II, сиквел к посредственному шутеру годичной давности. Игру вновь отдали на выращивание Pandemic Studios, памятной по Full Spectrum Warrior, Army Men: RTS и, собственно, Star Wars Battlefront. Пресс-релиз обещает совсем уж невероятно кисельные берега: заметно улучшенный сингл, возможность ведения боевых действий в космосе и экскурсии по знакомым местам с лазерной берданкой. Игра будет снабжена двенадцатью (или более) локациями, большинство из которых позаимствованы из "Эпизода III", включая битву при Корусканте. Разработчики также планируют реализовать в Star Wars Battlefront II все памятные

"Леопольд, подлый трус, выходи!"

места из классической трилогии и гипнотизируют читателей-игрателей рассказами о взятии "Звезды Смерти" и участии в сценах на Tantive IV.

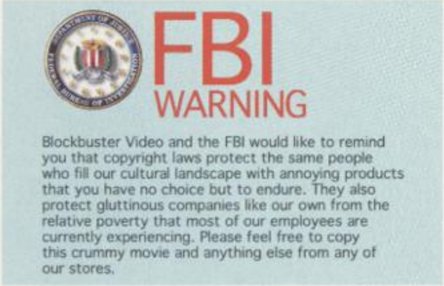
Как было сказано выше, игрокам будет дозволено помериться силами и в безвоздушном пространстве. Более того, вражеский корабль можно взять на абордаж, совершить внутри безобидную диверсию по отключению щитов и турелей, а затем с чистой совестью покинуть судно и играючи уничтожить его. Но это самый элегантный вариант. Вы, к примеру, всегда можете вломиться на мостик и "предложить" врагу передать командование в более надежные руки.

Мультиплеер Star Wars Battlefront II рассчитан на 64 лица, в то время как для консолей цифры куда скромнее. А чтобы совсем сразить нас наповал, разработчики всерьез говорят о включении в игру джедаев. Еще бы про гунганов не забыли...

Релиз запланирован на осень этого года, так что у вас еще есть время на протягивание оптико-волоконных сетей в квартиру. ***- О.Н.***

А ты не воруй

Take2 Interactive займется ФБР



ФБР предупреждает: нарушение авторских прав вредно для здоровья

Судиться по поводу нарушения лицензионных соглашений нынче не модно. Занятие это хлопотное, удовольствие - недешевое, а результат - более чем сомнительный. Поэтому шиком сезона является подача соответствующего заявления в какую-нибудь уж очень специальную службу, лучше всего в ФБР. Совсем недавно этот способ борьбы с нерадивыми конкурентами опробовала команда Ideas From the Deep, которой, следовательно, и принадлежат все права на этот вид правозащитной деятельности.

А начиналось все довольно мирно. Компания Pangea Software разработала игрище под названием Bugdom - эдакое повествование о нелегких трудовых буднях и опасных часах досуга самых меньших из братьев человека. Паблишерскими правами в обмен на определенное количество дензнаков обзавелась Gathering of Developers. Последняя

А вот и само яб... э-э-э... сами жуки раздора

за значительно большее количество того же презренного металла стала принадлежать небезызвестная Take2 Interactive. Со всеми потрохами, в числе которых уже не было издательской лицензии: GoD не смогла расплатиться за нее. Это обстоятельство, тем не менее, не остановило Take2 от продолжения эксплуатации потенциала Bugdom. Попросту говоря, руководство Ideas From the Deep - текущий партнер Pangea Software - не сомневается в том, что аккурат с января 2002 года Take2 Interactive без малейшего стеснения издает и продает флибустьерские копии игрища Pangea, используя товарную вывеску Global Star.

Соучредитель IFD Лэйн Роат (Lane Roathe) отмечает: неприятная ситуация осложняется еще и тем, что покупатели "тейк-туковской" версии Bugdom постоянно обращаются за технической поддержкой в офисы его компании (Take2, очевидно, стесняется попросить у Pangea "заплатки" к их же продукту). Поскольку обслуживать клиентов собственных обидчиков Ideas From the Deep не к лицу, Роат решил обратиться ко всем потерпевшим со следующим посланием. "Уважаемые граждане - случайные покупатели пиратских копий Bugdom. Единственное место, где вы можете достать подлинный товар, - это наш ресурс ifd.com. По иным адресам мы ничего не продаем. Соответственно, и денег со всего этого контрафакта мы не получаем. Поэтому идите к тем, кто вам впарил то, с чем вы пришли к нам. А придя, скажите: отдайте нам деньги обратно! И с чистой совестью отправляйтесь в наш электронный магазин за качественным продуктом. Вы ведь не хотите коротать остаток дней наедине с прогой, чурающейся XP, глючащей при сохранениях и имеющей кучу других недостатков?"

Свой выбор в пользу обращения в государственное бюро боссы Ideas From the Deep объяснили очень просто: коллектив юристов у пиратствующих оппонентов покруче будет. По распространенной в Сети информации, Take2 Interactive и ФБР от комментирования ситуации воздерживаются. ***- Bros.***

К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными **регионами России**
- или **130 минут** разговора с **Израилем**
- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**
- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Квартальный план

1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.

2 Редакция не несет ответственности за последствия смещения континентов, повышение цен на бензин и перенос сроков релизов.

! Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра не симпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

● Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

X Почетная премия имени Фокса Малдера на сей раз достается настоящему индейцу - Action/RPG по имени Deadlands. Многообещающий гибрид вестерна и мистического триллера погарцевал прошлым летом на виду у почтенной публики, да и скрылся в прериях до поры до времени. Мы верим, что не позднее июля сможем-таки оскальпировать десяток-другой чернокнижников.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Specnaz: Project Wolf	GMX	27 мая
	Bet on Soldier	Digital Jesters/Бука	Май
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Май
●	BloodRayne 2	Majesco	Май
	Narc	ZOO	1 июня
!	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	7 июня
	Starsky & Hutch 2	Empire	14 июня
	Cold War	DreamCatcher	15 июня
!	F.E.A.R.	VU Games	Июнь
	Powerdrome	ZOO	1 июля
	25 to Life	Eidos	12 июля
	America's Army: Special Forces Overmatch	Армия США	Лето
!	Battlefield 2	Electronic Arts	Лето
!	Commandos Strike Force	Eidos	Лето
!	Hitman: Blood Money	Eidos	Лето
!	Advent Rising	Majesco	Лето
	Dead to Rights 2	EA/Акелла	Лето

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
●	Imperial Glory	Eidos/Новый Диск	17 мая
	Deep Sea Tycoon 2	GMX	27 мая
●	7 Sins	Digital Jesters/Акелла	Май
!	Worms 4: Mayhem	Codemasters	Май
!	Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver/Бука	Май
	RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari	Июнь
	Codename: Panzers - Phase Two	CDV	Июнь
	Coffee Tycoon	Anarchy	Лето
	Earth 2160	Zuxxez/Акелла	Лето

SIMULATION - SPORTS

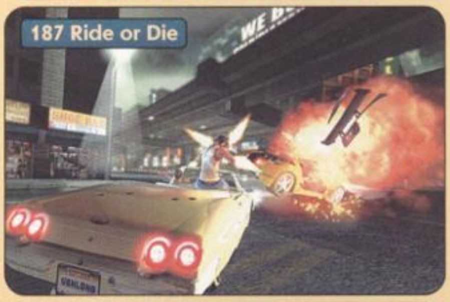
	Игра	Издатель	Когда
	Customplay Golf	Fusion Labs	6 мая
●	Juiced	THQ	Май
!	Chaos League: Sudden Death	Digital Jesters	Июнь
	187 Ride or Die	Ubisoft	Лето
	Battle of Europe: Royal Air Forces	Strategy First	Лето
!	MotoGP 3	THQ	Лето
	NHL Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Лето

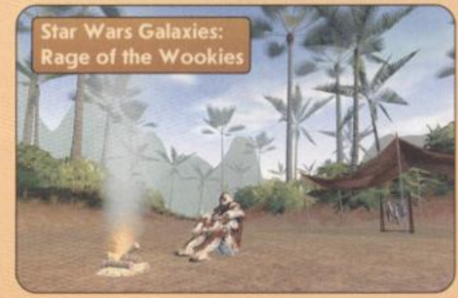
RPG - ADVENTURE

	Игра	Издатель	Когда
●	Dungeon Lords	DreamCatcher/1С	Май
!	Myst 5: End of Ages	Ubisoft	Июнь
	Bard's Tale	VU Games/1С	Лето
X	Deadlands	Headfirst	Лето
	Dungeon Siege 2	Microsoft/1С	Лето
!	Runaway 2	Pendulo	Лето

ONLINE

	Игра	Издатель	Когда
●	Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies	LucasArts	Май
	Irth Online	Magic Hat	Июнь
	Asheron's Call 2: Legions	Turbine	Лето





Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
	SWAT 4	Экшн	Soft Club	см. в номере	5 апреля 2005[1]
	Sonic Heroes	Аркада	Soft Club	7.9	6 ноября 2004[2]
Шрек 2	Shrek 2: The Game	Аркада	1С	4.0	28 апреля 2004[3]
	Playboy: The Mansion	Тайкун	Бука	5.8	25 января 2005
	Brothers In Arms	Экшн	Бука	7.8	17 марта 2004
Танкисты Второй мировой	World War II Tank Commander	Экшн	1С	N/A	Мировая премьера
Миротворцы: Возмездие	Joint Operations: Escalation	Онлайн-экшн	1С	add-on	17 ноября 2004[4]
	Homeworld: Cataclysm	RTS	1С	9.2	2 сентября 2000
Братья Пилоты 3D. Тайна клуба собаководов		Квест	1С	N/A	Мировая премьера
Койоты. Закон пустыни		RTS/RPG	1С	N/A	Мировая премьера
Серп и Молот		Tactics/RPG	1С	N/A	Мировая премьера
	Sudeki	JRPG	Новый Диск	см. в номере	Мировая премьера
Nexus. Инцидент на Юпитере	Nexus: Jupiter Incident	RTS	1С	7.1	5 ноября 2004

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Postal 2: Штопор Жж0т		Экшн	Акелла	Май	Мировая премьера
Дорога смерти		Экшн	Новый Диск	Май	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action\Adventure	Бука	2 июня	Мировая премьера
Магия Крови		RPG	1С	Лето	Мировая премьера
	Metathrone Project	Экшн	Новый Диск	Лето	Мировая премьера
Антикиллер		Экшн	Новый Диск	Лето	Мировая премьера
	Wildfire	RTS	1С	Лето	Октябрь 2004
	Medieval Conquest	RTS	1С	Лето	Август 2004
Периметр: Завет Императора		RTS	1С	Лето	Мировая премьера
	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	Лето	Мировая премьера
Механоиды 2		Футуросим	1С	Лето	Мировая премьера
	Crashday	Автосим	Новый Диск	Лето	Мировая премьера
Велиан		Экшн	Бука	Лето	Мировая премьера
Стальные монстры		Варгейм	Бука	Лето	Мировая премьера
Москва на колесах		Автосим	Бука	Лето	Мировая премьера
Ночной Дозор		RPG/Tactics	Новый Диск	Лето	Мировая премьера
Одиссея капитана Блада		Action\Adventure	1С	Лето	Мировая премьера
Parkan II		Space Sim	1С	Лето	Мировая премьера

SWAT 4. Читайте ревью в номере

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ФЕВРАЛЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

- Казаки II. Наполеоновские войны **(1С)**
- Каратель **(Руссобит-М/GFI)**
- Человек-Паук 2 **(1С)**
- Cold Fear **(Акелла)**
- Gothic 2: Ночь Ворона **(Акелла)**
- Call of Duty: Второй фронт **(1С)**
- Lock-On: Горячие скалы **(1С)**
- Street Racing Syndicate **(Руссобит-М/GFI)**
- Бой с тенью **(Акелла)**
- Stolen: Ограбление века **(Акелла)**

DVD-Box

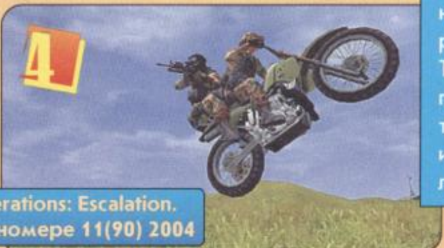
- Sims 2: University **(Soft Club)**
- Казаки II. Наполеоновские войны **(1С)**
- Каратель **(Руссобит-М/GFI)**
- Возвращение на Таинственный Остров **(Руссобит-М/GFI)**
- Myst IV. Revelation **(Руссобит-М/GFI)**
- Sims 2 **(Soft Club)**
- Men of Valor **(Soft Club)**
- Half-Life 2 **(Soft Club)**
- Бой с тенью **(Акелла)**
- WarCraft 3: The Frozen Throne **(Soft Club)**

Sonic Heroes. Ревью в номере 01(92) 2005

Главный недостаток предыдущей компьютерной игры серии Sonic Adventure DX - великая, но временами ужасная графика, - претерпела изменения, теперь смотреть на экран стало гораздо приятнее. Улучшения коснулись и камеры. Мы все еще можем потерять десяток колец или жизнь из-за того, что эта медлительная особа не поспевает за героями, но в целом прогресс очевиден.

Конечно, недостатки есть у всего на свете. Никто не отменял необходимости иметь приличный коннект, чтобы играть на серверах с лимитом в 150 человек, а уж теперь, когда появились шустрые мотоциклы, необходимость безразрывности большого потока данных еще более возрастет. Да и 512 Мб оперативки в связи с увеличением плотности лесных насаждений на картах стали не столько роскошью, сколько необходимостью. Так что JO: Escalation в нашей стране попрежнему останется развлечением только для не слишком большой группы игроков, гоняющих в клубах или располагающих нормальной выделенкой.

Shrek 2: The Game. Ревью в номере 07(86) 2004



Joint Operations: Escalation. Ревью в номере 11(90) 2004

Издатели настолько привыкли к тому, что вместе с громким названием можно продать практически любую игру, что... Нет, действительно, нельзя же так. Полностью повторяется история с Гарри Поттером. Убогая графика, корявое управление, нулевой геймплей, а приставочные коллеги сообщают, что с их консольными Шреками - все ОК.

Игорь БОЙКО

КОТЛЕТЫ ПО-КИЕВСКИ

Я тебе, конечно, верю.
Разве могут быть сомненья?
К/ф "Большое космическое путешествие". "Веришь мне или нет"

Как мы и грозились в мартовском номере, Фантастическая компьютерная неделя успешно прошла в столице Украины с 14 по 17 апреля. Одним из главных событий мероприятия стал международный фестиваль компьютерных игр "Игроград", которому уже явно стало тесно в рамках "одного из". Нельзя сказать, чтобы в гости пожаловали все флаги, но посмотреть было на что. Не говоря уже о том, что периодически на расстоянии вытянутой руки наблюдались классики фантастики: Роберт Шекли, Анджей Сапковский, Сергей Лукьяненко, Генри Лайон Олди и другие.

В алфавитном порядке

Рассказывать подробно про все-все, что было на "Игрограде", смысла особого нет, т.к. для PC (Only & Forever) было представлено не так уж и много проектов. К тому же часть из них уже засветилась на КРИ или на прошлогоднем "Игрограде". О других мы писали в недавних выпусках "Нави", повторяться не будем. Есть и такие, по которым в процессе подготовки материала не удалось раздобыть внятной информации (часть указанных в проспекте выставки сайтов почему-то категорически отказывалась открываться). Поэтому дальше вы сможете прочитать о проектах, которые привлекли внимание автора и показались достаточно интересными с той или иной стороны.

Abyss Lights Studio
www.abyss-lights.com

На установленном на стенде мониторе переливался всеми оттенками всех цветов космос, в котором шастали и сражались диковинные корабли. Демонстрировалась **Abyss Lights: Frozen System**, жанр которой девелоперы определяют как fly'n'shoot (3D Space Battle Simulator с видом от первого лица).

На втором году жизни проект щеголяет зрелой современной графикой и завидным, я бы сказал, неленивым дизайном. Некоторые модели спейсшипов просто просятся в рамочку и на стенку.

Игра задумана как стартовая позиция для целого сериала (в разных жанрах), объединенного общей вселенной Abyss Lights. Дело происходит в пределах нашей Галактики, только очень давно - тысячи лет назад.

Главный герой по имени Эл - единственный представитель человеческой расы, да и его воспитали пришельцы. По ходу игры парня помотает по различным уголкам галактики, где он будет в качестве вольнонаемного пилота выполнять всевозможные миссии. Бедняга, я бы в качестве easter egg обязательно в конце игры познакомил бы его с Мисс Вселенная...

Ожидается, что по геймплею игра будет сходной с Freespace 2 и Descent 3.

Изюминка присутствует в виде нестандартной логики инопланетян, отличающихся оригинальными моделями поведения. По ходу 20 сюжетных миссий предстоит посетить 13 уникальных звездных систем. Пилотирование, стрельба из всевозможных средств уничтожения противника, управление системами корабля, руководство группой сопровождения, выполнение столь любимых народом апгрейдов... Порядка пяти десятков кораблей, состоящих из сотен элементов, что обеспечивает их естественную, постепенную разрушаемость. Четыре гигантских космических базы, которым предстоит принять участие в масштабных сражениях.

Игроку обещаны эпические схватки, ведь размеры баз в 300-500 раз превосходят размеры истребителя. Более того, благодаря особенностям движка у создателей имеется возможность отстраивать технику не только снаружи. Внутреннее пространство станций будет заполнено залами, тоннелями, переходами и т.п. Игрок же сможет почувствовать себя на месте мальчика Анакина: в одной из миссий потребуется разрушить реактор, который можно расстрелять через технологические проходы, щели и тоннели. В другом задании понадобится незаметно проникнуть в док и уничтожить стоящие там истребители противника.

На стенде "1С":
- И как вы докатились до такой кошачьей жизни?
- Мммыши довели...

Команда Time Zero увезла в Москву приз за лучшую онлайновую игрушку

Как видите, сладкого так много, что хочется только одного - скорейшего релиза. Ориентироваться можно на вторую половину 2006 года, вероятнее всего, сработает классический вариант - под Рождество. Издатели активно интересуются проектом, и это правильно.

Action Forms
www.vivisector.com

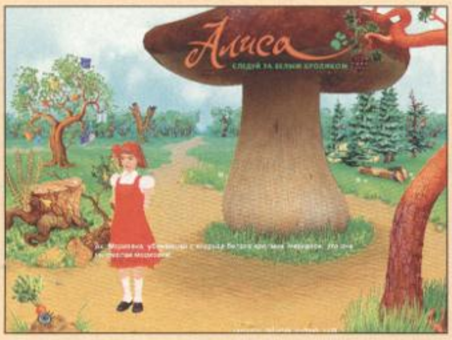
Ну, да, опять "**Вивисектор: Зверь внутри**". Шикарная игра. Я не слишком большой любитель шутеров, не сложилось. Но этот FPS-проект производит однозначно самое положительное впечатление. Огромные уровни, заселенные злобными, волосатыми, умными, мутантноманьячными монстрами. С которых так здорово отлетают сначала куски шерсти, потом мясо до ребер, а там уже и конечности. Только успевай уворачиваться и делать меткие, желательно, хедшоты. И ведь выйдет совсем уже скоро - во втором квартале. Вот вам и уединенное местечко для проведения летнего отпуска или каникул...

При раздаче слонов AF удалось отхватить дипломчик: "Вивисектор" был отмечен Призом зрительских симпатий.

Нелегко далась выставка Action Forms...

AeroHills
www.alice.com.ua

Киевская студия AeroHills, представившая проект "**Алиса: Следуй за белым кроликом!**", была названа "Лучшим дебютом выставки". Остается пожелать, чтобы продемонстрированный утенок (одна локация с несколькими ракурсами и перемещением



персонажа) со временем вырос в прекрасную царевну-лебедь. Жанр игры определен как 3D-адвентюра приключенческо-философской направленности. Графика выглядит достаточно мило, учитывая раннюю стадию развития проекта.

Ailen Workshop Studios
www.alien-ws.com

Сколько раз можно повторять: мы не элиены, мы - эйлены!

В слове Ailen две буквы переставлены неспроста. Тем самым подчеркивается, что AI будет уделяться особое внимание. На "Игрограде" команда демонстрировала фэнтезийную стратегию с элементами тактики под названием **Phantom of Glory: Revolution**. Демонстрация была несколько невнятной, поэтому мы списались после выставки для уточнения некоторых моментов.

Замыслы у девелоперов - поистине наполеоновские: взять лучшее у классики стратегического жанра, смешать и вылепить нечто особенное. К классике причисляются сериал Total War, Казаки 2, Civilization 3, WarCraft 3 и Stronghold. О своем проекте разработчики говорят и пишут исключительно с придыханием: "великолепное графическое исполнение", "революционный AI", "необычайно инновационная и особенная игра". Из заявленных фишек: глобальные сражения с участием до 40 тыс. юнитов, "реалистичные, а, главное, занимательные осады/штурм замков и укреплений", возможность сетевой игры до 6 человек (как в стратегическом так и тактическом режимах), продвинутая система дипломатии.

Правда, похожи?

Прекрасно. Флаг в руки и пожелание трезво соотнести собственные амбиции с собственными же возможностями.

И пусть чудо произойдет.

АоП
www.aop.ua

Частное предприятие "АоП" и на этот раз шибко порадовало старика Сотника. В ассортименте - все тот же ультимский шард Age of Power, который живет и здравствует вот уже четвертый год. Дело в том, что уважаемый Андрей Пономарев aka Prol показал мне удивительную и прекрасную вещь - оригинальный трехмерный клиент для Ultima Online. Нет, не тот что идет в "родной" версии, а собственную разработку аоповцев.

Взгляните на скриншоты, вам все станет ясно. Возможность управления камерой позволяет не только взглянуть на себя любимого чуть ли не с высоты птичьего полета, но и менять угол наклона камеры. Такая фича способна в корне поменять весь геймплей старой доброй Ultima Online. Если в стандартном 2D-клиенте игрок видит достаточно небольшой участок территории, то теперь он получит возможность видеть на порядок больше. Весит 3D-движок смешные 30 мегабайт, которые ставятся в каталог стандартного клиента. Правда, на текущий момент скорострельность трехмерного

Если вы приглядитесь, то на мониторе увидите банк Vesper'a в честном 3D

Узнаете? Место спавна нубов в Британии!

варианта достигает всего 8 фэпээсов, поэтому любителям PvP его порекомендовать никак нельзя. Разработчики обещают выправить ситуацию к сентябрю. После чего сразу же отрелизить новинку для юзеров AoP.

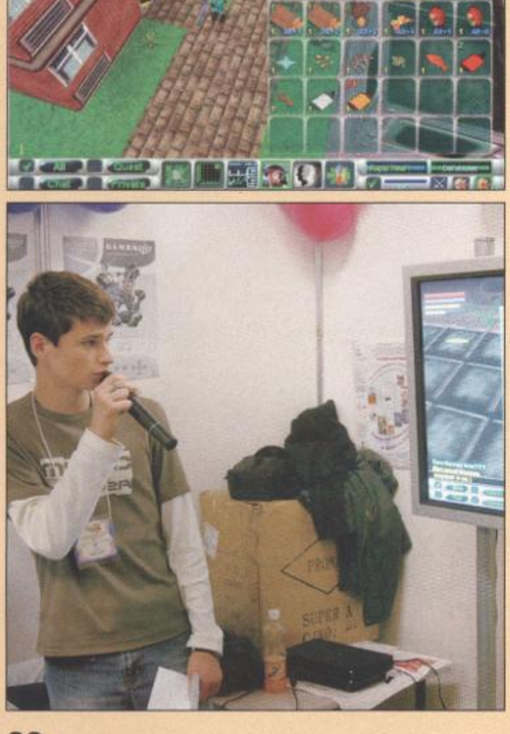
Еще одна важнейшая особенность нового движка - его независимость от операционной системы компьютера. Можно будет играть и из-под Linux, например.

Что тут скажешь. Молодцы! Считайте, что вы победили в номинации "Благая весть".

AW Group

www.awplanet.com

Бюджетная MMORPG **Another World** за прошедший с прошлого "Игрограда" период крепла и занималась здоровым эволюционированием. Частичный фейслифтинг пошел ей на пользу, графика клиента явно улучшилась. Игра бесплатна, но для получения доступа к продвинутым фичам нужно стать "мембером", что связано с ежемесячными расходами суммой в три бакса.



Напомню основные достижения игры: реально мизерные требования к железу и каналу связи, система ближнего боя с использованием стилей, PvP в специально выделенных локациях. В ближайших планах: агенты для торговли вещами игроков, возможность строить и арендовать дома, поддержка гильдий.

Отрадно, что проект продолжает развиваться, несмотря на усиливающуюся конкуренцию со стороны World of Warcraft. Шутка. Но первая ее часть совершенно серьезна.

BTE Soft

www.btesoft.com

Аркады, как правило, покорны не только всем возрастам, но и всем платформам. Представленная на фестивале **SpellBook** готовится к релизу в третьем квартале текущего года сразу на трех железяках: PC, Xbox и PS2. Сюжет ориентирован на аудиторию от пяти лет: двое детишек, Дейла и Ян, обитают в полном приключений магическом мире. Перед ними стоит непростая задача: найти потерянные странички Книги Магии, с помощью которой их дедушка поможет восстановить нарушенное злым магом Всемирное Равновесие. В этом им поможет болтливая летучая мышка по имени FlyPal. Игра также содержит помимо чисто развлекательного и обучающий момент: забавные миниквесты и пазлы поспособствуют развитию памяти.

Crazy House

www.crazyhouse.ru

На стенде Дядюшки Рисеча шла непрерывная рубка в аркадное безумие под названием Kill Deal. Не успевал отпасть от экрана один игрок, как ему на смену рвался следующий...

Но нам значительно интереснее было познакомиться с сумасшедшей концепцией новой стратегии реального времени под рабочим названием **"Жюль Верн: Войны Изобретателей"**.

XIX век. Глобальная катастрофа: американцы пульнули из суперпушки с благой целью изменить угол наклона земной оси. Хотели как всегда, а получилось фиг чего. Даже континенты поменяли очертания. Старая политическая система рухнула, и на ее об-

Правда, у разработчиков из Crazy House удивительно одухотворенные лица?

ломках возникли новые государства, основанные самыми продвинутыми землянами - изобретателями: тоталитарный Штальштадт, свободная республика Франсвилль и плавучий остров миллионеров-олигархов Стандарт-Айленд. Земля вступила в новую эру, известную как "Войны Изобретателей"...

Три нелинейных кампании (около 40 сюжетных миссий), мультиплеер на 20+ картах, конструирование уникальных юнитов из блоков-полуфабрикатов (тысячи комбинаций). Основной ресурс - изобретатели, являющиеся носителями технологий. От того, какие ученые есть в распоряжении игрока и насколько они прокачаны, будет зависеть количество и характеристики доступных фишек. Обещана умная экономическая система, избавляющая игрока от микроменеджмента и рутины. Гибкая дипломатия позволит создавать альянсы не только с нейтралами, но даже с врагами. Погодные эффекты будут не только влиять на то, что игрок наблюдает на экране, но и непосредственно на геймплей. Логично, ведь чем хуже видимость, тем ниже точность стрельбы. Почему раньше до этого никто не додумался? Само собой, все будет сделано в полном 3D со всеми подобающими пиксельными и вершинными шейдерами, современными спецэффектами и высокодетализированными модельками юнитов. Еще одна конфетка: полностью изменяемый ландшафт с возможностью строить мосты, копать туннели и окопы. Не будут забыты и любители самоделок, к их услугам - полноценный редактор миссий.

Если вы скажете, что все это уже было под Луной, то как вам покажется уникальная оконная система, с помощью которой можно разбить игровой экран на несколько равноценных окон, в каждом из которых разрешается выполнять все игровые действия? Такой подход позволит игроку не только наблюдать за несколькими ключевыми локациями, но и играть в них.

Если сумасшествие команды Рисеча будет прогрессировать запланированными темпами, то релиз ЖВВИ грянет через пару лет.

DVS
www.dvshome.com

Если есть процветающая империя, всегда найдутся желающие ее заполучить неправедными методами, не по наследству. Хорошо еще, если легитимному наследнику удается избежать смерти при захвате родового замка. Ибо такой ход событий может послужить сюжетообразующей затравкой для компьютерной игры. Что и произошло в случае с "Восхождением на трон", пошаговой стратегией с элементами RPG.

Почему-то меня не удивляет, что игру посчитали лучшей на выставке...

Хотя, нет, все же удивляет

Главный герой остается в живых благодаря мощному заклинанию, забросившему его далеко за пределы страны. Денег нет, семья уничтожена, окружающие принимают его за бомжа. Таковы начальные условия для решения задачи по возвращению трона в родных пенатах.

Игра делается на полноценном 3D-движке. Обещаны масштабные тактические сражения, в которых смогут принимать участие до 22 отрядов (до 16 юнитов в каждом). Игрок не зажат рамками строгой последовательности миссий, можно исследовать игровой мир по своему усмотрению. Обещаны оригинальные типы войск: Пилигримы, Прокаженные, Колоссы, Асассины и другие, все - со своими особенностями, сильными и слабыми сторонами. Большинство из них обладает дополнительными боевыми возможностями, что позволяет существенно разнообразить тактические схемы. Герой непосредственно принимает участие в сражениях, и в случае его гибели наступает геймовер.

Издателем "Восхождения" выступает 1С, релиз запланирован на этот год.

На "Игрограде" проект победил в номинации "Лучшая игра".

Frogwares Ukraine
www.frogwares.com

Похоже, набив руку на квестах про Шерлока Холмса, разработчики решили сделать небольшую революцию в жанре, сломать привычные стереотипы и установить новые стандарты для адвентюр. Платформой для внедрения новизны была выбрана игра **"80 дней"**.

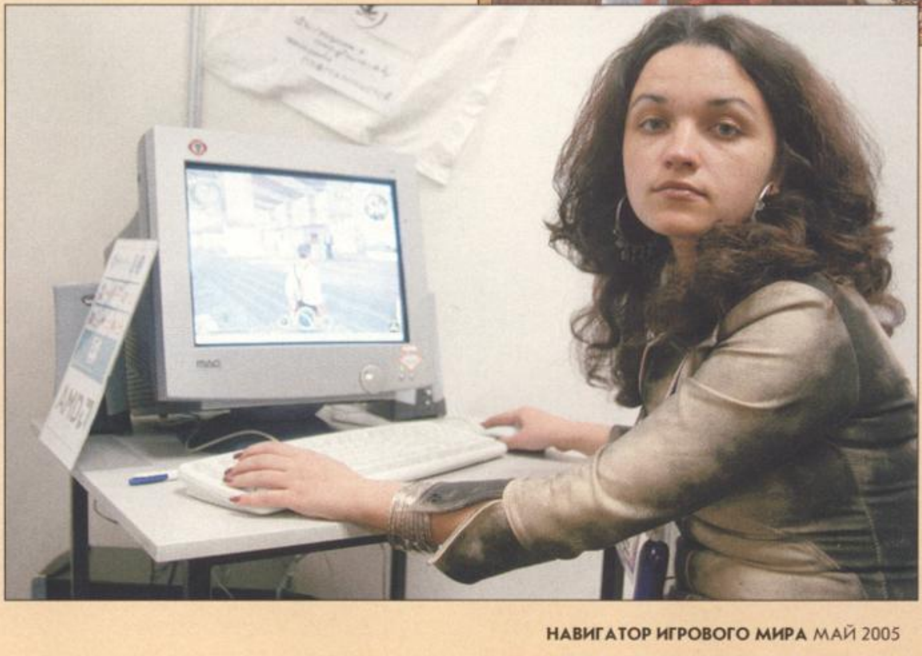
"Я побьюсь о заклад с любым кто сомневается, что я объеду весь мир не более, чем за 80 дней или 1920 часов или 115200 минут. Вы принимаете пари?"

Всего 80 дней есть у Оливера для того чтобы помочь своему дяде выиграть невероятное пари. В сумасшедшей гонке он мчится вокруг земного шара: Каир, Бомбей, Иокогама, Сан-Франциско и обратно в Лондон. С одной единственной целью - собрать документы, подтверждающие, что четыре выдающиеся изобретения были созданы именно его дорогим дядюшкой Метью. Но, возможно, есть и другая, скрытая, причина...

Как вы уже поняли, за основу сюжета будет взята история а-ля похождения Филеаса Фога и слуги его Паспарту. Игра выстраивается на оригинальном 3D-движке собственной выделки, который поддерживает все новомодные навороты: анимацию одежды, липсинк, шейдеры, партиклы, 3D-звук. Геймплей будет содержать элементы не только приключения и исследования, но и воровства. Игрок сможет по собственному усмотрению распоряжаться отведенным временем и деньгами, организацией отдыха и пополнением ресурсов. Поболтать можно будет с доброй сотней NPC, причем диалоги обещаны с изрядной порцией юмора. К услугам персонажа управляемые транспортные средства - от слона до воздушного корабля.

Что приятно, разработчики специально посетили все крупные города, в которых будет разворачиваться действие игры. И это один из факторов, который позволяет им надеяться, что "80 дней" станет лучшей адвентюрой, выпущенной в этом году.

А сейчас мы заставим Оливера что-нибудь украсть...



GSC Game World
www.gsc-game.com

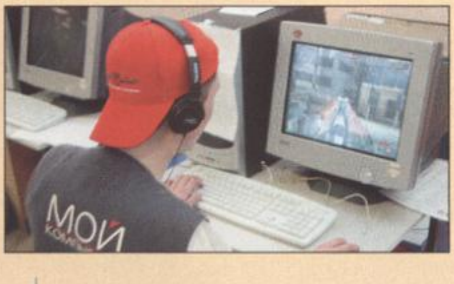
Стенд GSC занимал самое выгодное место на выставке, и возле него постоянно стояла толпа - в нонстопном режиме шел чемпионат по сетевой версии **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Играли по восемь человек в течение двадцати минут на одной из специальных карт. Популять можно было из десятка стволов, причем в процесс периодически вмешивались разного рода аномалии. В случае гибели у персонажа частенько приходило в неисправное состояние оружие, которое можно было прикупить в магазине. Деньги на счет капали в процессе отстрела себе подобных.

В отборочных приняло участие свыше двух сотен человек, за игрой можно было наблюдать на огромном плазменном экране, установленном у стенда GSC. Финал состоялся 17 апреля, главный приз (современный компьютер) получил Кучменко Алексей - alexey.k.

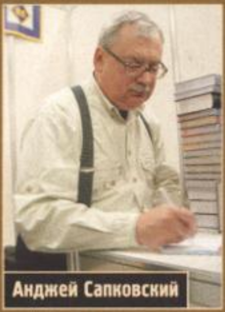
Также был проведен чемпионат для представителей прессы. Лучшим сталкером среди журналистов оказался Кононко Евгений - volniy strelok (поощрен наручными часами Gembird, оснащенными флэшкой на 128 Мб).

В числе призеров шоу S.T.A.L.K.E.R. замечен не был. Может из-за того, что в прошлом году был признан лучшей игрой?

Так вот он какой, сетевой S.T.A.L.K.E.R.



ОФФТОПИК


Анджей Сапковский

Анджея Сапковского я увидел на стенде книжного магазина, где он раздавал автографы и общался с фанатами. Прикинувшись одним из последних (к своему стыду признаюсь: не читал я его книги, только как-то посмотрел фильм "Ведьмак" с Михалом Жебровским в главной роли. Фильм мне не понравился), я решил подключиться к беседе.

- Пан Анджей, здравствуйте.

- Здравствуйте.

- Пан Анджей, а вам понравилась экранизация "Ведьмака?"

- Нет.

Сапковский прекрасно говорит по-русски, но немного твердо выговаривает гласные. Поэтому "нет" в его варианте звучит как "нэт". Он продолжает:

- Если бы я делал фильм, то я бы, наверно, сначала прочел книгу. К сожалению, книгу трудно читать: там такие маленькие черные буквы...

Я ничего не понимаю, и у меня на роже проявляется соответствующее выражение. Сапковский явно доволен произведенным эффектом и добавляет:

- Они сняли фильм по комиксу!

- Вы знаете, что по "Ведьмаку" делается компьютерная игра?

- Знаю, уже сделана.

- А кто разработчик?

- CD Projekt.

Ух ты, маэстро действительно в курсе. Правда, на сайте игры о релизе речь все еще не идет.

- А вы влияли на создание игры?

- Нет. Я деньги взял.

- А если опять по комиксу?

- Меня это не интересует. Я деньги не верну.

- Пан Анджей, а как вы вообще относитесь к компьютерным играм?

- Я к ним никак не отношусь.

- И не играете?

- Нет. Но это не значит, что я о них ничего не знаю. Есть очень мало игр, которые проходят мимо меня.

- К вам обращаются с предложениями написать сценарий компьютерной игры?

- Нет.

- Или вопрос в деньгах?

- В этом тоже, предлагают мало. И, потом, у меня очень мало времени. Ведь чтобы написать книги, пенталогию ("Башня шутов" - *прим. ред.*) надо очень много работать. Ведь это все (показывает рукой на стопку своих книг) не берется из воздуха. Иногда... [censored].

- Большое спасибо, пан Анджей. Творческих вам удач. Я - главный редактор журнала по компьютерным играм, можно я напечатаю содержание нашего разговора?

Рядом нарисовались две особы с красными бэджами членов оргкомитета выставки.

- Все интервью - только через оргкомитет. Только через оргкомитет!

Пан Анджей:

- Можно, конечно, только про [censored] не надо.

- Всего вам доброго, пан Анджей!

Роберта Шекли я встретил в прессцентре выставки. Он сидел за столом, пил кофе из пластикового стаканчика и делал пометки в записной книжке. У него был вид уставшего человека. И у меня не хватило наглости отвлекать гения от его занятий. Правда, я сделал десяток снимков, после чего он обратил на меня внимание, и я смог сказать ему о том, как давно люблю его книги. После чего моя наглость несколько оправилась, и я попросил разрешения сфотографироваться с ним. Он улыбнулся и не отказал. Примерно так же я чувствовал себя только один раз в жизни, когда смотрел в один и тот же объектив с лордом Бритишем.

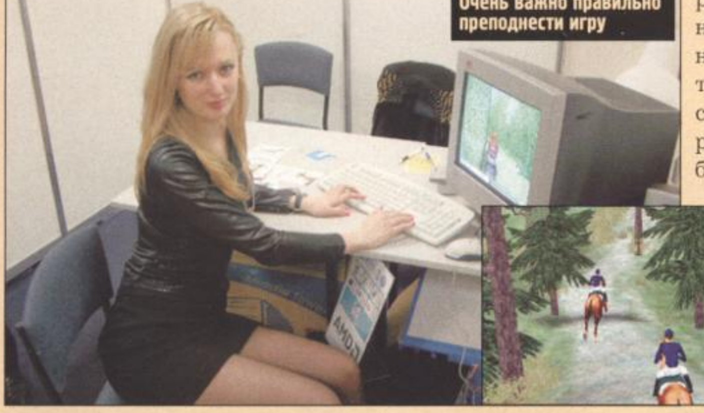
Позже я вычитал в украинской прессе, что Шекли давно не считает себя звездой, хотя ему об этом в Киеве говорил каждый первый.

Роберт Шекли

Programm Ace
www.program-ace.com

На мониторе - заставка с мордой гнедой лошадки. Игрушка называется **HorseCross 3D**, она продолжает традиции предыдущей двухмерной HorseCross Steeplechase. Конный спорт достаточно редко находит воплощение в компьютерных играх, тем приятнее было увидеть посвященный ему продукт.

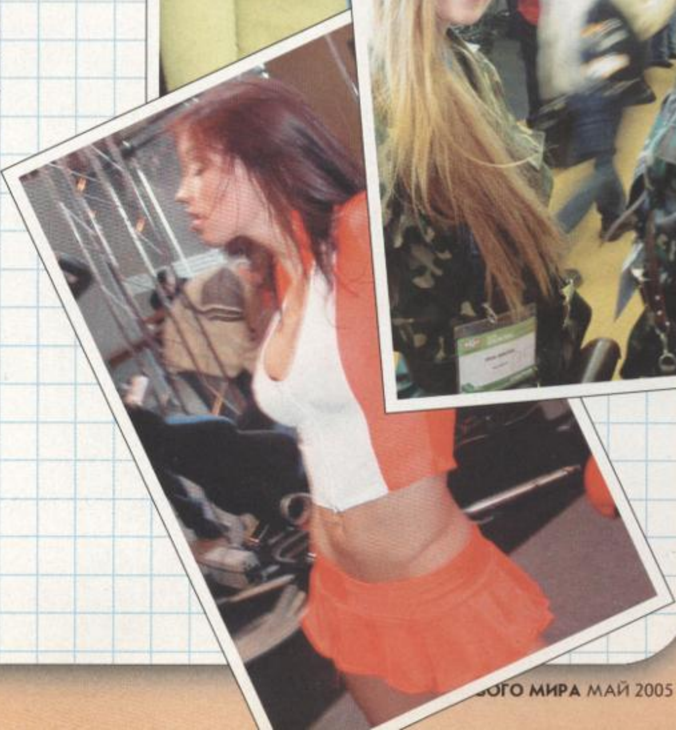
Главная проблема всадника - тактически правильно пройти дистанцию. Скорость, в отличие от других аналогичных симуляторов, в HorseCross 3D не является главной. Нужно внимательно следить за силами лошади, рассчитывать, чтобы ей хватило выносливости. Еще одна фишка - выбор оптимальной трассы. Можно мчаться по дороге, а можно и срезать угол. В последнем случае игроку придется столкнуться с определенными сложностями: густым подлеском и упавшими деревьями, оградами, водными препятствиями. Так ведь через них можно сигануть в красивом прыжке! Правда, можно и упасть, если расчет будет сделан неверно.


Очень важно правильно преподнести игру

Десять трасс проложены по красивейшим ландшафтам. Во Франции, Германии и Англии мы проедемся по густым лесам, ухоженным паркам и замкам. В Италии нас ждут древние развалины, в России - деревенский пейзаж с образцами деревянного зодчества, в Китае, Малайзии и Японии - достопримечательности Востока, в Мексике - пирамиды ацтеков. Америка, естественно, тоже не забыта. Там будем гонять по прериям.

КРИ 2005

Конспект лекций



День первый

В рамках Конференции разработчиков компьютерных игр, проходившей в Москве с первого по третье апреля, состоялось два мастер-класса. Первый проводил Ричард Грей aka Levelord - разрабатывавший уровни для таких культовых проектов, как Duke Nukem 3D, DOOM, Blood, Counter-Strike и многих других. Второй мастер-класс был посвящен вопросам гейм-дизайна ролевых игр. Вел его Джошуа Сойер, прославившийся участием в разработке серии Icewind Dale, а также тем, что был причастен к таинству создания Fallout 3.

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ПОВЕЛИТЕЛЬ УРОВНЕЙ

Why you asking me?
Ричард Грей aka Levelord

Ричард Грей появляется в сопровождении переводчика. Маэстро чем-то неуловимо похож на Сальвадора Дали. Скорее всего - усами и прыгающими в глазах бесами.

Ричард Грей: Сегодняшнее занятие проводим в режиме "вопрос - ответ". Поехали!

***Вопрос:* Какова точная последовательность разработки уровня?**

РГ: Зависит от игры и от назначения уровня. Если есть сценарий или готовый сеттинг, то работать придется по нему. Если же дизайнер не зажат рамками, то после того, как появляется идея, все рисуется на бумаге, вид сверху. Далее уровень целиком моделируется в 3D без текстур и деталей. Теперь вставляем двери, окна, проемы и смотрим, как по уровню будут передвигаться персонажи. Заключительный этап - набивка уровня предметами, светом и персонажами. Общий принцип таков: от общего к частному. В отдельных случаях делается наоборот, когда есть какая-то особенная фишка, связанная с конкретной комнатой, но это случается редко и довольно сложно потом довести уровень до ума.

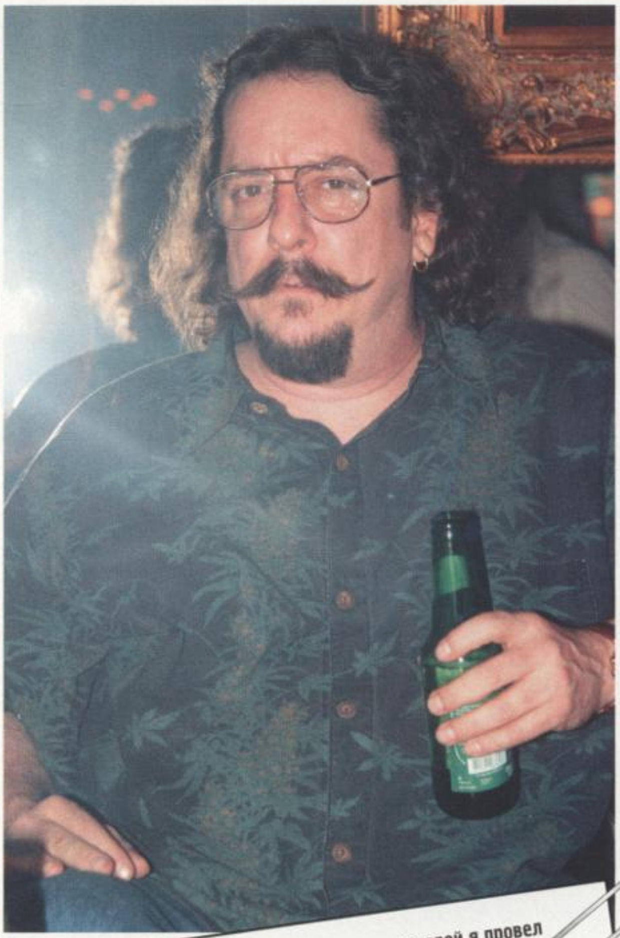
***Вопрос:* Какую часть работы в Ritual Ent. выполняют аутсорсеры?**

РГ: Аутсорсинг - это довольно выгодная штука, особенно она актуальна для Америки, но при работе аутсорсерами возникают проблемы, связанные с тем, что человек находится далеко. Иногда нужно срочно что-то обсудить или поправить, а возможности такой нет: человек находится на другом краю мира и у него там ночь. Пользуемся аутсорсингом, конечно, но очень мало.

***Вопрос:* Почти каждая современная игра комплектуется редактором. В связи с этим по всему миру появилось множество людей, занимающихся дизайном уровней, есть даже команды. Можно ли их использовать?**

РГ: Из фанатской тусовки периодически выходят очень способные парни, которых, конечно, нужно прибирать к рукам. Использовать комьюнити той или иной игры как-то иначе, наверное, можно, но думаю, что будет сложно.

***Вопрос:* Сколько процентов контента попадает в игру с первого раза?**



Смертный, ты выпустил меня из бутылки, в которой я провел тысячу лет! В награду я создам тебе три уровня!

РГ: Это вопрос менеджмента. Если планирование и гейм-дизайн некачественные, то можно и всю игру выкинуть в мусорную корзину.

***Вопрос:* Как создать гениальный уровень?**

РГ: А меня-то чего об этом спрашивать? Если серьезно, то нужно тестировать, тестировать и тестировать. Положите свой уровень в Сеть и попросите людей играть в него, а после сообщать вам о замеченных косяках. Только так. Ну бывает, что вечером в полудреме что-то такое возникает в голове, я даже держу возле кровати бумагу и карандаш на всякий пожарный, но это редко бывает.

***Вопрос:* Какая из ваших игр нравится вам больше всего?**

РГ: Duke Nukem 3D, конечно. Сейчас слишком много времени уходит на технологические вопросы. Работая над "Дюком", мы были гораздо свободнее в выборе художественных приемов и было больше времени на тестирование.

***Вопрос:* Как происходит взаимодействие дизайнера уровней и программистов?**

РГ: Несколько раз в день. Очень плотное взаимодействие. Именно поэтому и возникают проблемы с аутсорсингом.

Вопрос: **Чьи требования важнее: гейм-дизайнера, программистов или художника?**

РГ: Представьте себе стол с тремя ножками и скажите, какая ножка важнее?

Вопрос: **Должны ли художники и дизайнеры понимать основы программирования?**

РГ: Насчет основ программирования не знаю, а вот особенности движка - обязательно. Иначе не смогут работать. Нельзя просто взять, нарисовать на бумажке что-то и свалить все на программистов. Нужно понимать, как ваши идеи могут быть реализованы в рамках существующих ограничений движка.

Вопрос: **Каковы основные трудности при разработке современных игр?**

РГ: На девяносто процентов - это вопросы соответствия современному уровню технологий. Чтобы создать продукт хорошего уровня, нужно приложить массу усилий и сделать это в максимально сжатые сроки, не отстав от конкурентов.

Вопрос: **Какой из редакторов вам больше нравится?**

РГ: Я работаю в 3D MAX. (Тут маэстро долго рассуждает о преимуществах 3D MAX, об удобстве интерфейса, о применимости кусков Безье в малополигональных моделях... Люди в зале кивают головой, переводчик явно скучает).

Вопрос: **Вы работали над Blood?**

РГ: Это была моя первая работа. Я наделал около шестидесяти уровней, но потом что-то в движке поменяли и все пришлось выбросить. Ну, что, можно считать, что я участвовал?

Вопрос: **Ну, коробочку-то подпишете?**

РГ: (заинтересовано) А у вас есть коробка Blood? Давайте!

Ричарду подают пиратский джевел, усы и брови Левелорда ползут вверх. Подписывает коробочку, бормоча: "Черт, что я делаю? Подписываю пиратскую игру, в которой я не участвовал!"

Вопрос: **Можно где-то найти уровни к Duke Nukem 3D, не вошедшие в оригинальную игру?**

РГ: На моей страничке можно взять.

Вопрос: **Как вы считаете, у генераторов уровней есть будущее?**

РГ: Вы станете читать книгу, написанную машиной? А смотреть фильм, снятый генератором? Это все от лукавого.

Вопрос: **Современные шутеры активно используют скрипты для того, чтобы моделировать необходимые события. Как вы относитесь к этой практике?**

РГ: Скриптами пользуются не от хорошей жизни. Очень хотелось бы дать свободу действий AI, но, к сожалению, современный уровень искусственного интеллекта не позволяет этого сделать.

Вопрос: **Будет ли продолжение Sin?**

РГ: Ох, и не спрашивайте! В наши дни шутер делается около восемнадцати месяцев. Если работать в США, это вам обойдется в восемь миллионов долларов. У нас нет таких средств, а издателя пока не нашли.

Вопрос: **Как работается в Ritual Entertainment?**

РГ: Как и в любой небольшой фирме. Поначалу приходилось вкалывать круглосуточно. Теперь стало полегче.

Вопрос: **Как вы повышаете свою квалификацию? Обмениваетесь ли мнениями с коллегами? Если да, то на каком ресурсе?**

РГ: Ничем таким не занимаюсь. Думаю, что лучшая учеба - это практика. Делайте уровни, выкладывайте в Сеть и слушайте, что люди говорят о ваших произведениях.

Вопрос: **В какой момент вы поняли, что можете руководить фирмой?**

РГ: Я владею фирмой, но вряд ли я ею управляю. Я стараюсь не принимать каких-либо решений в бизнесе, для этого в компании есть специально нанятый профессионал.

Вопрос: **Как много инноваций можно включить в дизайн-документ, чтобы не отпугнуть?**

РГ: Издателя скорее отпугнет отсутствие детального плана работ и списка фич.

Вопрос: **Как сильно влияет мнение дизайнера уровней на решения геймдизайнера?**

РГ: Мнение геймдизайнера, безусловно, важнее и его влияние с годами растет. Если раньше мне просто говорили: "Сделай метро", то теперь приносят толстую пачку бумаги, где расписано, что и где должно быть на разрабатываемом уровне.

Вопрос: **Есть для вас разница в изготовлении уровней для шутера и для RPG?**

РГ: Это очень разные вещи. Я никогда не пробовал работать с RPG, но уровни видел. Очень разные вещи.

Вопрос: **Как взаимодействуют дизайнер уровня и художник по текстурам?**

РГ: Это постоянное сотрудничество на равных.

Вопрос: **Если в проекте участвует несколько художников, как сохранить целостность стиля?**

РГ: Это обязанность арт-директора.

Вопрос: **Бывает так, что от долгой работы над каким-то уровнем глаз "замыливается" и перестаешь видеть какие-то мелочи? Как вы с этим боретесь?**

РГ: Это происходит непрерывно. Бороться можно только одним способом - качественно отдыхать. Давайте и мы отдохнем.

Переводчик: Мы вот, кстати, собираемся с Ричардом нынче капитально отдохнуть.

РГ: (смотрит на переводчика) Oh, yes! Vodka!

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ВОЛШЕБНИК С ЧЕРНОГО ОСТРОВА

На мастер-классе Джошуа Сойера (Josh Sawyer) не было переводчика, что, конечно, сильно подорвало процесс общения. Тем не менее, состоялась довольно интересная беседа о прошлом, настоящем и будущем ролевых игр.

Джошуа Сойер: Здравствуйте, меня зовут Джошуа Сойер, будучи дизайнером в Black Isle Studios, я участвовал в разработке серии Icewind Dale и игры Lionheart. Позже была выпущена приставочная Baldur's Gate: Dark Alliance. Кроме того, я был вовлечен в разработку двух закрытых впоследствии проектов: Baldur's Gate 3: Bloodhound и Fallout 3. В настоящее время я работаю в Midway Ent., где возглавляю проект Gauntlet: Seven Sorrows. Мне очень приятно находиться сегодня здесь, честно говоря, я впервые выехал за пределы США и немного волнуюсь.

Сегодня я бы хотел рассказать, чем отличается процесс разработки RPG для PC и для консолей. Разработке ролевых игр свойственна повышенная сложность, и связано это с особенностями RPG.

Во-первых, необходимо создать достаточно детализированный мир и наполнить его логическими связями, образующими окружение. Это окружение, как правило, довольно сложно реагирует на те или иные действия игрока, и реакции эти должны быть объяснимы в рамках предложенного мира и понятны игроку.

Во-вторых, RPG имеют нелинейный, разветвленный сюжет, который диктует множество ограничений в области гейм-дизайна.

В-третьих, большинство ролевых игр разрабатывается в рамках неких сериалов и имеют приквелы, что тоже ограничивает свободу действий гейм-дизайнера. Кроме того, существует большая разница в том, как расставлять акценты при работе над PC-проектом и приставочной игрой. Рассмотрим на конкретных примерах.

Типичной PC RPG является серия Icewind Dale, дизайн которой рассчитан на PC-игрока. Это опытные люди, готовые потратить время на изучение мира игры, на сравнение тех или иных особенностей разных персонажей и прочие тонкости. Здесь можно себе позволить сделать красивую, длинную сюжетную завязку, несколько учебных квестов и вообще не торопиться бросать игрока в гущу событий. Очень важно придерживаться традиций жанра не только в оформлении, но и в геймплее: излишне стремительные боевки или упрощенные диалоги только повредят RPG старой школы. Все эти моменты четко прослеживаются в первой части серии. Адд-он под названием IWD: Heart of Winter получился коротковат и не пользовался большой популярностью, да мы на него особенной ставки и не делали. А вот IWD 2 был игрой нашей мечты, мы вложили в нее все те идеи, которые у нас были на тот момент.

Консольные игроки в массе своей казуалы. Не надо воспринимать это слово как нечто пренебрежительное. Просто у казуальных игроков другие интересы и ориентиры, которые надо учитывать при разработке. Приставочника нужно очень быстро увлечь геймплеем. У вас есть буквально пять минут на то, чтобы захватить его внимание. Кроме того, дизайн консольной игры должен учитывать и технические аспекты работы приставок. Нужно предусмотреть save-зоны, все время помнить об особенностях управления, в частности - при разработке интерфейса диалогов и экрана экипировки. Поскольку Gauntlet: Seven Sorrows не имеет приквела (на древнюю аркаду ориентироваться не стоит - прим. автора), то мы были свободны в выборе как непосредственно геймплея, так и в оформлении игры. Мы использовали свободную камеру, кинематографические спецэффекты и многие другие вещи, которых не встретишь в классических RPG.

Gauntlet: Seven Sorrows. Заходите скорей! Сегодня наш шеф-повар Джошуа Сойер приготовит оригинальную сюжетную линию, сочный геймплей, несколько интересных Action/RPG коктейлей и на десерт рубилово с кровищей

Вопрос: Так что же случилось с жанром RPG? Кто виноват в сегодняшнем кризисе? Издатели, которые не желают вкладывать деньги, или игроки, не приветствующие сложные игры?

_ДС:_ Я думаю, что свою роль сыграло и то, и другое. Вряд ли можно ждать скорого возрождения жанра, особенно в Америке. Скорее этот процесс начнется с Европы и, может быть, даже в России. Именно здесь есть достаточное количество игроков, приверженных идеям классических RPG, а кроме того, разработка игр на территории стран Восточной Европы обходится гораздо дешевле, чем в Штатах.

Вопрос: Бытует мнение, что отток игроков из классических RPG обусловлен бурным развитием MMORPG. Что вы думаете по этому поводу?

_ДС:_ Это заблуждение. Классические RPG и MMORPG - это очень разные жанры, и в каждом из них свой контингент игроков. Это связано с тем, что опыт, который получает игрок в мультиплеерной игре, кардинально отличается от того, что происходит в классической ролевке. Так называемые old school RPG обладают эмоционально насыщенным геймплеем, мир в таких играх сконцентрирован на игроке, он крутится вокруг вас, зависит от ваших действий. Поэтому в классической RPG есть вызов и есть достижения. В MMORPG игрок является песчинкой, затерянной в огромном мире, он предоставлен самому себе и все мотивации должен придумывать самостоятельно. Как видите, мы описали два очень разных типа игроков.

Меня просили рассказать о том, как складывалась судьба двух закрытых проектов - BG 3 и F3. Для третьей части серии Baldur's Gate был разработан оригинальный движок, использовавший все новейшие достижения в области графики, существовавшие на тот момент. К сожалению, рассказать что-то конкретное очень трудно, поскольку проект был остановлен на довольно ранней стадии.

Что касается Fallout 3, то к началу его разработки я был свободен, поскольку BG 3 тогда был уже прикрыт. Основой для F3 должен был стать движок, разработанный под BG 3, поэтому мы приступили сразу же к наполнению проекта контентом. Работа велась около двух лет и была закончена процентов на семьдесят. Игра должна была начинаться на подземной фабрике по производству роботов. Игрок оказывался запертым в довольно обширном производственном комплексе, из которого нужно было выбраться на поверхность. Для этого нужно было понять, как работает вся фабрика (она полностью автоматическая) и кое-что изменить в порядке производимых операций. Мы хотели, чтобы игрок посетил новые места, и перенесли действие в Нью-Мексико, Колорадо и Юту. На момент закрытия проекта была полностью проработана боевая система F3 и система статистик персонажа. Вот, собственно, и все, что могу рассказать об этих проектах. В настоящее время F3 лежит под сукном у правообладателей, какие существуют планы в отношении этой вселенной - сказать не могу. Может быть, используют движок для какой-нибудь игры. Если есть вопросы, прошу задавать.

Вопрос: Ну а почему бы не дать игроку возможность не быть героем, позволить ему делать все, что заблагорассудится?

_ДС:_ А вы думаете это будет интересно? Не быть героем можно и в жизни. Людям не хватает значительных поступков, пусть даже виртуальных, а ежедневная рутина... ее достаточно и в реальной жизни.

Вопрос: А самому поучаствовать в разработке MMORPG не хочется?

_ДС:_ Боюсь, что для меня это не особенно интересно.

Вопрос: Что вы знаете о планах снять фильм по вселенной Fallout?

_ДС:_ Такие переговоры имели место, когда еще была жива Interplay. Что там происходит теперь и происходит ли вообще - не знаю.

Вопрос: Что думаете о казуалах?

_ДС:_ Думаю, что неправильно было бы относиться к ним с тем пренебрежением, которое часто встречаешь среди PC-игроков, когда речь заходит о казуальной публике. Просто эти люди ждут от компьютерных игр немного других удовольствий, и нельзя их за это обвинять. Вряд ли казуалы могут быть хорошими RPG-игроками. Ролевые игры специально создаются сложными, это диктуется жанром, его корнями, уходящими в настольные игры.

Вадим ПАЛОНИН

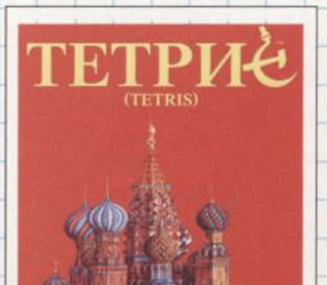
ТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОРУМ ПО ГЕЙМ-ДИЗАЙНУ

Тематические форумы - эксперимент организаторов КРИ. Как и положено первому блину, они местами гляделись сыровато и периодически пытались скатиться во флейм. Если форумы программирования и арта посещали, по большей части, разбирающиеся в данных областях люди, то на управление и гейм-дизайн шли все, кто хотел. Что до управления, то там, в основном, проходило обсуждение будущего игровой индустрии, а вот на гейм-дизайне разговор шел о более простых и понятных вещах.

В форуме приняли участие Андрей "КранК" Кузьмин (KranX Productions), Павел Епишин (Nival Interactive), Артем "Gray Angel" Романко (Акелла), Дмитрий Гусаров (Elemental Games) и Евгений Григорович (GSC Game World). На протяжении пяти часов было рассмотрено пять тем:

- ✓ роль гейм-дизайнера в проекте;
- ✓ игры для игроков, а не для дизайнеров (игра и ее аудитория, позиционирование игры);
- ✓ жанровые игры vs. авторские игры (какую игру вы сделаете следующей?);
- ✓ как выбирать фичи и как с ними бороться;
- ✓ как не потерять игрока за первый час игры.

На поверку интересными оказались лишь две темы: первая и последняя. Остальные свелись к рассказам о работе в соответствующих компаниях типа "А у нас в квартире газ, а у вас?" либо к размышлениям на возвышенные темы вроде классической "Быть или не быть?".



Вопрос о роли гейм-дизайнера в проекте скрывает под собой целый пласт непонимания. Что вообще это за зверь такой - гейм-дизайнер? Чем он занимается? Что делать, если очень хочется им стать?

Все в общих чертах знают, кто такие художники, программисты, менеджеры, продюсеры и сценаристы. Все эти профессии присутствуют в той же киноиндустрии, например. Но гейм-дизайнер - это чисто наше, исключительно игровая профессия. Отсюда и тотальное недопонимание.

Если попытаться ответить просто, то гейм-дизайнер придумывает игру, записывает ее на бумаге и сообщает всей остальной команде, как ее нужно делать.

***Вопрос:* Как привнести дух и опыт настольных игр в CRPG?**

ДС: Такую попытку предприняла BioWare, когда была выпущена Neverwinter Nights. Эксперимент был смелый, но вряд ли его можно назвать удачным. Проблема, на мой взгляд, в том, что недостаточно хороших DM'ов, которые являются душой настольной игры. Кроме того, DM - это довольно сложная работа, и мало кто согласится водить партии на постоянной основе, даже виртуально.

***Вопрос:* Что же делать для того, чтобы вывести жанр RPG из кризиса?**

ДС: О, это довольно сложная задача! Я думаю, что в первую очередь нам нужны более простые, более функциональные ролевые системы. Та же D&D3, к примеру, на мой взгляд, неоправданно усложнена. В тонкостях этой системы уже не могут разобраться некоторые профессиональные разработчики. Как можно ожидать от простых игроков, что они будут сидеть и месяцами выяснять подробности геймплея? Также необходимо создать условия, когда игрок будет понимать, как отреагирует мир на его конкретное действие. Реакция должна быть не только ясная, но и логически предсказуемая.

***Вопрос:* Разветвленная ролевая система предполагает разнообразный геймплей. Существует ли способ создать игру с многоплановым геймплеем в рамках простых правил?**

ДС: Безусловно. Совершенно необязательно придумывать две сотни заклинаний для того, чтобы увлечь игрока и удержать его в вашем мире надолго. Практика показывает, что игрок не пользуется большей частью предоставленных ему возможностей, но, тем не менее, люди просиживают месяцами у монитора, играя в тот же BG, например.

***Вопрос:* Как увеличить реиграбельность?**

ДС: Мир должен тоньше откликаться на действия игрока. Сейчас триггеры, переводящие игрока с одной ветки сюжета на другую, срабатывают настолько очевидно, что теряется вся интрига. Все должно происходить очень незаметно для игрока, чтобы он постоянно попадал в совершенно разные ситуации, причем игрок не должен догадываться, в какой момент сработал триггер, приведшей его в конкретную ситуацию.

Гейм-дизайнер является заказчиком работы художников, главным мучителем программистов и вечной головной болью менеджеров. А все потому, что он вынужден заниматься чуть ли не всем понемногу.

Очень часто гейм-дизайнер и менеджер (или сценарист) оказываются одним и тем же лицом.

Остается вопрос: "Как стать гейм-дизайнером?" И это еще одна больная тема в индустрии компьютерных игр. Кто-то делает моды, кто-то много играет, кто-то идет в тестеры. Какой же способ самый верный? Скорее всего, тот, который даст лучшие результаты именно в вашем конкретном случае.

Как не потерять игрока за первый час игры?

Все мы знаем о волшебной притягательности тетриса и арканоида. Главное правило многих игровых компаний: "Человеку должно быть легко начать игру и сложно ее закончить". Откуда же берутся легкие начала? Ридми никто и никогда не читает, от тренингов-туториалов большинство юзеров несознательно отказываются, хелпы обходятся за версту. При этом все хотят быстро врубиться, как, собственно, в это играть. Как таким угодишь?

На этот последний на повестке дня вопрос могло прозвучать множество интереснейших ответов. Жаль, что они так и не прозвучали - участники форума уже подустали и пустились в тяжкий оффтоп.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ СТУДИЕЙ: ОТ КОЛИЧЕСТВА К КАЧЕСТВУ

ВЛАД СУГЛОБОВ, G5 SOFTWARE

Вадим ПАЛОНИН

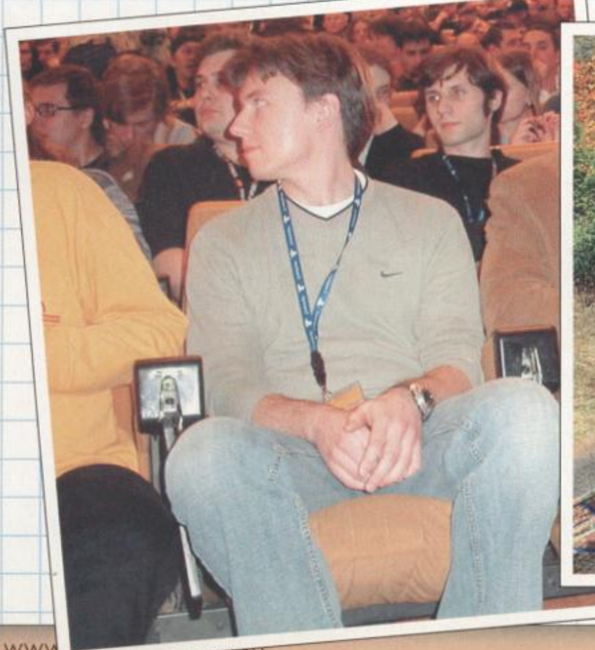
За развитием G5 Software чрезвычайно интересно наблюдать со стороны. Именно им удалось успешно внедрить матричную структуру, когда любого сотрудника можно перекидывать с одного проекта на другой. Все вокруг морщатся при ее упоминании, а у этих, надо же, работает и даже приносит дивиденды. Лекция Влада во многом была посвящена новым приемам в управлении командой.

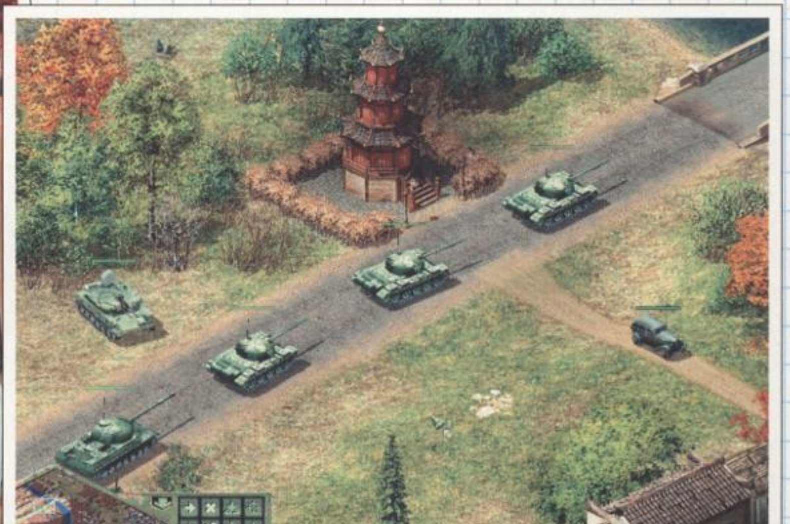
Через всю КРИ белой нитью проходила тема изменений, настигающих игровую индустрию. Время разработки растет, размеры команд тоже растут. Конкуренция, зарплаты - все это повышается с большой скоростью. Как правильно заметил Влад - аренда помещения внутри МКАД сравнима (если не выше) с арендой помещения в Сан-Франциско, а зарплаты при этом далеки от западных. Девелоперам становится тесно и каждый ищет свой выход из положения, отлично понимая, что добрая треть всех игровых разработчиков имеет отличный шанс не дожить до следующего года.

По мнению G5, выход один - надо учиться делать игры лучше других.

Для этого в ход пущен новый инструмент - тотальное прототипирование. Если для игры нужны двадцать моделей солдат, они не запускаются в производство, пока нет одного образцового солдата, окончательно доделанного в финальном качестве. В результате, при работе над остальными девятнадцатью моделями все работники будут отлично видеть, какого результата надо добиться. Также, по работе над первым солдатом можно понять, вытянет ли сотрудник остальные модели, и определить общие сроки. Поможет ли этот прием расстрелять всех нападающих зайцев, покажет лишь время.

Не стоит забывать, что G5 занимается и играми для мобильных телефонов. Им была посвящена немалая часть выступления. Что интересно, сейчас производство игр для мобильников уже почти нагнало PC-индустрию. Еще совсем недавно это были лишь примитивные аркадки и головоломки вроде Pacman и Mario. Сейчас же на телефонах стали появляться акселераторы трехмерной графики. А это значит две вещи: во-первых, становится возможен переход PC-шного разработчика на мобильную платформу и назад. Во-вторых, мобильные платформы могут стать островком, где укроются от проблем небольшие разработчики.





Дмитрий ПРОСЬКО

"ВЫБОР РЕДАКЦИИ!". В ПОГОНЕ ЗА ВЫСОКИМ РЕЙТИНГОМ

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ, KRANX PRODUCTIONS

Олег Ставицкий, мегаэксперт по мегаигровой мегажурналистике

Если в двух словах, то докладчик попытался сформулировать свои сомнения по поводу ценности мнения российских журналов в игровой индустрии. А поскольку подобное мнение явно задевает честь, как нашего журнала, так и любого другого издания, то мы напишем об этом более подробно. Получается следующая любопытная история.

Перечислив с десяток российских игровых изданий, Олег Ставицкий убедился сам и пытался убедить присутствующих в зале в том, что такое количество журналов чересчур велико для нашей маленькой страны, и что в той же Америке журналов меньше, но они пользуются большим доверием со стороны читателей. Правда, при этом он упустил из виду тот факт, что даже наш выпускающий редактор (не говоря уже о главреде), совершенно не напрягаясь, может сходу назвать десяток американских игровых журналов. А если немного задумается, то еще с десяток.

Так откуда же ноги растут?.. Все очень просто! Оказывается, имея за плечами впечатляющий полуторагодовалый опыт работы в одном из игровых изданий, докладчик получил весьма четкое представление о том, что собой представляет наша игровая журналистика. Об играх должен писать профессионал, сказал он. Человек, который играет в них восемь часов в сутки и который получает за это зарплату. Вот, что такое профи. А сейчас средний автор журнала - это восемнадцатилетний студент, который в перерывах между пивом и дискотеками пытается самоутвердиться в этом мире. Отсюда и ценность материала. Разумеется, мы не ставим под сомнение факт, что в том издании, где в свое время работал докладчик, дела обстоят именно так, тем более, что представитель этого журнала сам признался в эксплуатации тинейджеров. Но когда мы попытались поспорить об объективности, приводя в пример средний возраст наших авторов, который составляет шестьдесят два с половиной года (только никому не говорите, ладно?), докладчик был искренне удивлен и прилюдно порадовался за нас. Не скрою, нам было приятно слышать похвалу в свой адрес от такого опытного и состоявшегося в журналистике человека. Но вернемся к нашим баранам.

Вторая мысль, выраженная столь же убежденно, - наши журналы берут не содержанием, а яркой оберткой. Спорить с этим мы не стали, просто про себя прикинули отношение объема печатного текста к размеру скриншотов в нашем журнале и сравнили его с другими изданиями. Решили на всякий случай согласиться, чтобы выделяться и не привлекать внимания других.

Вокруг этих двух мыслей и крутилась дискуссия, ибо доклад буквально сразу перерос стадию монолога, а микрофон в зале периодически кипел и булькал. И через все это почти часовое бульканье красной нитью прошла идея - нельзя верить нашим журналистам. Они (мы, то есть) - это порождение эпохи, монстры-тинейджеры, умеющие сложить вместе два слова и болезненно переживающие свою несостоятельность в других сферах. Верить нам нельзя. Пусть тот, кто с этим согласен, поднимет левую заднюю ногу.

Подростки-игражурнолисты "Навигатора", возвращаясь с КРИ, буянят в митро

Дмитрий ПРОСЬКО

ПОСТМОРТЕМ ПРОЕКТА "АЛЬФА: АНТИТЕРРОР"

ВИТАЛИЙ ШУТОВ, MIST LAND - SOUTH

Это мрачное слово Postmortem. Его можно перевести с латыни как "некролог". Проект благополучно скончался, и его руководитель, изо всех сил сдерживая слезы, стоит на сцене и произносит речь, то и дело прерываясь на рыдания... Хорошо, что в нашем случае все обстоит не так. Сегодня это просто ностальгические воспоминания о проделанной работе и дикое желание поделиться накопленным опытом с другими. Грабли - они, понимаете ли, одни на всех, и будет мучительно больно наступать всем миром на один и тот же шанцевый инструмент.

Виталий начал издалека. Как они мучительно долго искали консультанта, который бы профессионально наставлял их на путь истинный, как в конце концов они вышли на товарищей из ФСБ (хотя тут нас одолевают сомнения в том, кто из них на кого вышел). А дальше были суровые трудовые будни, в которых они постоянно натыкались на проблемы, о которых ранее не подозревали. Не те люди не на своих местах делают не тот проект - примерно так можно охарактеризовать солидную часть доклада. В результате все сроки улетели за горизонт, люди стали воспринимать проект в качестве ссылки за провинности. Помогала только продуманная система кнута и пряника, в которой четко было оговорено, за что людей наказывают, и еще четче то, за что их премируют. Не сомневаемся, что подобная система уже взята на вооружение другими разработчиками.

Голос докладчика предательски дрогнул в тот момент, когда он говорил о реалистичности. Мол, дяди из контрразведки убедили их (ха!) убрать из предрелизной версии несколько карт, на которые им было больно смотреть, до того все было похоже на реальность. Я прямо-таки слышу безликий голос мужественного контрразведчика в телефонной трубке "Мы боимся, что эта карта может послужить руководством для террористов" и вспоминаю подобную же истерию по поводу авиасимуляторов, случившуюся после печальных событий в США. Но, что было, то было. Жаль, конечно, что часть карт была убрана, хотя того, что осталось, за глаза хватило игрокам.

Резюмируя доклад, Виталий еще раз перечислил наиболее распространенные ошибки и бросил в зал воззвание, призванное предостеречь разработчиков на их нелегком пути к успеху. В целом, сложилось впечатление, что эта своеобразная лекция звучала как большая оправдательная речь, посвященная неудавшемуся проекту. "Игра не получилась, потому что..."

Дмитрий ПРОСЬКО

MMORPG. ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ НА УРОВНЕ ПОДСОЗНАНИЯ

АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКОВ, GSC

Почему люди играют в онлайновые игры, что их удерживает? Такова по своей сути должна была получиться лекция. Но разговор почему-то пошел немного в другом направлении. О бунтарском духе игроков, о социальных элементах, прицепленных к игровому процессу. Было сказано о том, что деньги у людей есть, но им просто лень платить за онлайновые игры. И вообще, скоро грядут перемены.

Чу! Я слышу пушек гром!.. Скоро все будет по-другому. Для издателей, осмелившихся выпустить MMORPG, через пару лет наступят времена благоденствия, потому как толпы россиян ринутся в онлайн, сметая коробки с прилавков магазинов, а службы оплаты операторов сотовых сетей будут перегружены транзакциями игроков, вдруг возжелавших оплатить свои эккаунты. Да будет так!

Вадим ПАЛОНИН

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРАМ О ПРОГРАММИСТАХ И О ТОМ, КАК ВЫ МОЖЕТЕ УСКОРИТЬ ИХ РАБОТУ ВТРОЕ

АНДРЕЙ ПЛАХОВ, NIVAL INTERACTIVE

Лекция вполне соответствовала своему названию, рассказывая гейм-дизайнерам о программистах. Оказывается, программист - существо нежное, хрупкое и рассыпчатое. Тронешь - убьет или просто потеряет работоспособность на ближайшие полдня. Подходить к нему надо исключительно подготовленным, чисто выбритым и только утром, пока тот еще просыпается. Изредка можно приставать и после обеда - тогда программист добрый, терминами непонятными не ругается, и тогда его попытки отбиться еще вялые и заторможенные. В остальное время шансы вовремя убежать от раздраженного программиста крайне малы. Одним из самых сложных является спрос с программиста сроков. Это настоящий ритуал. Если программист отвечает слишком быстро и слишком точно - он нагло врет, ведь для каждого дела у программиста есть три срока выполнения: время, через которое будет готово девяносто процентов функциональности, общее время работы и время через которое все будет готово на сто процентов.

Эти три майлстоуна далеко расположены друг от друга и высчитывание всех трех - не самая простая задача.

Правильное общение с программистом, это целое искусство, постижение глубин которого все еще недостижимо для человечества.

Вадим ПАЛОНИН

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ПРОЦЕССА В НЕБОЛЬШОЙ КОМПАНИИ, СОЗДАЮЩЕЙ ИГРЫ

СТАНИСЛАВ СКОРБ, ТАРГЕМ

Далеко не всем было приятно выслушивать лекцию Станислава. Он много рассказывал о том, как заставить сотрудников работать без перерывов, не разрешая играть даже во время обеда. Надо планировать офис, поворачивая мониторы экраном к менеджеру, чтобы тот всегда мог контролировать деятельность сотрудников. А еще Станислав рассказывал, как хорошо будет, если всем отключить интернет. Кроме лидов конечно. Многие не выдерживали, сбегая с выступления на середине. Они боялись, что дальше пойдут рассказы о решетках на окнах и поминутной оплате труда.

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ДЕСЯТЬ ЗАПОВЕДЕЙ НАЧИНАЮЩЕГО ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА.

ДМИТРИЙ НОЖНИН, "1С"

Каждый издатель, рассматривая предложения от начинающих разработчиков, сталкивается с некоторым количеством типовых ошибок, избежать которых не удается подавляющему большинству команд, мечтающих получить поддержку издателя в разработке своей игры. Данная лекция предназначена для тех, кто собирается впервые обратиться в компанию-паблишер с предложением взять под крыло тот или иной игровой проект. Выполнение описанных ниже правил облегчит вам диалог с представителями издателя и повысит шансы на успех.

Заповедь первая. Начни с трех документов

Помните о том, что издатель пока ничего не знает о ваших идеях, поэтому надо логично и связно изложить ему то, что именно вы предлагаете. Требования всех издателей по этому пункту давно уже стандартизованы и заключаются в том, что от вас потребуется три документа: концепт, vision и feature list.

Концепт - это документ, призванный объяснить, что за игра предлагается к изданию, каковы технические особенности и требования, что за геймплей предполагается в разрабатываемом проекте. Концепт - это довольно краткий документ, перечисляющий основные творческие и технические аспекты будущей игры, лишенный всяких художественных изысков. Многие путают концепт со сценарием или описанием игрового мира. Издатель же предпочитает видеть в концепте формальное описание основ будущей игры. Уделите разработке концепта особое внимание, поскольку это основной документ, рассматриваемый издателем.

Vision или видение - это расширенный вариант концепта, который пишется гейм-дизайнером для себя и содержит информацию, необходимую художникам, сценаристам, программистам и прочим членам команды для того, чтобы понять идею и проникнуться атмосферой будущей игры.

Feature list - это список фич, предельно формализованный перечень того, что будет в игре. Своего рода инвентаризационная ведомость типа "столько-то рас, столько-то юнитов, столько-то заклинаний, и т.д.".

Заповедь вторая. Двигайся от общего к частному

Очень важно, чтобы вы с самого начала представляли себе, как будет выглядеть игра в целом, что в ней будет, и как все это будет взаимодействовать. Издатель вряд ли станет разговаривать с гейм-дизайнером, который знает о своей игре только то, что в ней будет тридцать разных юнитов или, что у главного героя есть двуручный меч, и он умеет стрелять из арбалета. В игростроении принят следующий порядок работы: от идеи через концепт к дизайн-документу и подробному описанию. Дизайн "снизу-вверх", как правило, приводит к тому, что игра получается вялой и неинтересной, если вообще получается.

Заповедь третья. Возлюби издателя своего

Часто бывает так, что издатель предлагает выбросить из игры какие-то вещи, которые вам кажутся важными. Большинство начинающих гейм-дизайнеров реагируют на подобные предложения довольно болезненно. Ну еще бы: каждая идея, каждая деталь вынашивалась бессонными ночами, стала родной и близкой. Выбросить из игры что-либо - это все равно, что отдать руку на отсечение. Если издатель настаивает на том, чтобы сократить что-то, не следует драматизировать. Вряд ли к усекновению будет предложено что-то действительно важное. Обычно процедура сокращения количества фич (это называется фичакат) производится, когда опыт подсказывает издателю, что та или иная "фишка" не пойдет или когда нужно ускорить релиз: в общем, не от хорошей жизни. Постарайтесь отнестись с пониманием и подойти к вопросу конструктивно.

Заповедь четвертая. Не забывай об интересности

Вопрос, который вам будут задавать всякий раз, когда вы предложите что-то ввести в игру, звучит так: "А почему это будет интересно игроку?" Не забывайте, что игра делается не для себя, а для игроков и не все, что интересно лично вам, окажется интересным для большинства геймеров. Многие впадают в гигантоманию и пытаются всунуть в игру всего и побольше. Время от времени напоминайте себе о том, что сложность и интересность - это разные вещи, если не хотите, чтобы вам об этом напомнил ваш издатель.

Заповедь пятая. Кесарю - кесарево

Гейм-дизайнер должен уметь формулировать задания для каждого члена команды. Учитесь ставить подробные и конкретные задачи художнику, программисту, дизайнеру уровня. Всякий раз, когда в данном вами задании обнаруживаются белые пятна, люди вынуждены додумывать что-то за вас. Не всегда их идеи совпадают с тем, что имелось в виду и с тем, что хотелось бы видеть гейм-дизайнеру. Бывает, что ситуация обратная: гейм-дизайнер настолько скрупулезно разрабатывает задания, что начинает описывать как реализовать тот или иной элемент. Вряд ли вы можете дать дельный совет узкому специалисту, который собаку съел в своей области. Хороший гейм-дизайнер всегда точно знает, что нужно сделать, но никогда не лезет в то, как это будет делаться.

Заповедь шестая. Ближе к делу!

Несмотря на то, что дизайн-документ серьезной игры - это довольно толстая стопка бумаги, в нем не должно быть места всяким лирическим отступлениям. Гейм-дизайнер - не писатель и создаваемые им документы больше похожи на инструкцию по сборке игры, чем на роман. Если вас больше привлекает написание увлекательных историй - ваш путь лежит не в игростроение, а в литературу.

Заповедь седьмая. Учись писать дизайн-документ

Многие путают дизайн-документ со сценарием, который сам по себе игроку малоинтересен. Диздок должен быть посвящен в первую очередь функциональности будущей игры, собственно геймплею, описанию связей и закономерностей, управляющих элементами игрового мира. Идеальный диздок описывает некий абстрактный игровой механизм, на который можно "натянуть" любую историю, любой сеттинг.

Заповедь восьмая. Не сотвори себе кумира

Не старайтесь отразить в концепте все элементы игры в окончательном варианте. Есть некоторые вещи, которые просто невозможно сделать хорошо на начальных стадиях разработки. Классический пример - это интерфейс. На практике интерфейсы делаются методом итерации уже после того, как есть работающий билд.

Заповедь девятая. Гордыня - есмь грех

Сотрясать основы жанров и производить революции в игростроении - удел опытных и богатых. В качестве первого проекта сгодится добротный середнячок или даже симпатичный клон. Кроме того, революции не делаются только ради того, чтобы выделиться из толпы. Революция должна быть интересной, причем не только для вашей команды. Оценивайте свои возможности и навыки с позиции здравого смысла и помните, что детальная документация на клон, содержащий интересную изюминку, издателю интереснее, чем размытые наброски мега-идей.

Заповедь десятая. Почитай игрока своего

Достаточно много проектов затевается потому, что "раньше игры были о-го-го, а теперь одни примитивные клоны для казуалов". Посыл изначально неконструктивный, на такой почве вряд ли удастся взрастить приличный продукт. Во-первых, как уже было сказано, интересная игра - не всегда сложная игра. Во-вторых, опыт показывает, что два типа проектов, которые реже всего добираются до релиза - это "Игра для хардкорщиков" и "Игра нашей Мечты". Отнеситесь к своим будущим клиентам и их пристрастиям с большим уважением, чем к собственным талантам, и успех обязательно придет к вам.

Вадим ПАЛОНИН

На вопрос: правда ли то, чтоб раздобыть лицензию на "Героев V" вы вступили в секту и продали душу? Орловский ничего не ответил, лишь поплотней укутался в черную мантию

ГАДАНИЕ НА КОФЕЙНОЙ ГУЩЕ И ДРУГИЕ МЕТОДЫ ПРЕДСКАЗАНИЯ БУДУЩЕГО

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, NIVAL INTERACTIVE

Апокалипсис грядет! Совсем недавно будущее игровой индустрии казалось относительно спокойным, но с нового года в кулуарах девелоперских контор возникли неприятные слухи. Изредка они выливались на форумы, но первое действительно массовое обсуждение ситуации произошло на GDC (Game Developers Conference). Сразу на нескольких лекциях докладчики предупреждали о надвигающейся беде. Массовое использование кинолицензий, бесславная гибель множества легендарных тайтлов, распад известнейших компаний и загнивание целых жанров. Такие признаки не могли предвещать ничего хорошего.

Кто-то принялся строить умные графики, другие положились на интуицию. Все искали выход из этой ловушки времени. Сергей Орловский, один из известнейших людей в российской игровой индустрии, занялся оккультными науками в попытке предсказать будущее. Прогнозы его далеки от оптимистичности.

Что же нас ждет?

Нас ждут игровые мега-корпорации, по размерам и структуре сравнимые с голливудскими, каждая со своей сетью магазинов, со своими ручными разработчиками. Нас ждут десятки и сотни игровых блокбастеров, выверенных до мелочей и обильно покрытых лоском. Нас ждет зверская конкуренция, где все способы хороши, и выживут в которой лишь самые хитрые, умные и удачливые.

Какие есть способы выжить в такой ситуации?

1. Продюсирование.
2. ААА проекты.
3. Заповедные секторы рынка.

Либо разработчик оставляет у себя тот отдел, который работает лучше всех и идет продаваться продюсеру. Либо он делает адд-оны и сиквелы к своим прошлым удачным проектам. Либо он находит ниши, в которых никто другой еще не додумался заработать. Остальные погибнут.

Эта схема проста и понятна на столько же, на сколько и безрадостна. В ней нет места для молодых независимых команд - они просто не смогут пробиться на занятый гигантами рынок.

И лишь один лучик света, может мелькнуть в этом темном царстве - авторские игры. Та неизвестная величина, которая возможно, перевернет все, а может быть нет. Кто знает? Однажды эта величина уже взбрыкнула, создав из ничего титана продаж - The Sims. Но можно ли на нее рассчитывать снова?

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ... ИЛИ ЗАЧЕМ ПРОДЮСИРОВАНИЕ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ДМИТРИЙ ЗАХАРОВ, NIVAL INTERACTIVE

Продюсирование в компьютерных играх в России является вещью малоизвестной. Когда одновременно появилось сразу два игровых продюсера - KranX и соответствующий отдел Nival, - многие задались вопросом: "А что это вы тут делаете?" Именно на этот вопрос дала развернутый ответ лекция Дмитрия.

Продюсерские центры будут заниматься тем, что собирать с мира по нитке и сооружать из этого компьютерные игры. То есть, в идеале работа продюсера выглядит так: засадить Кармака ваять движок, Клепацки - писать музыку, а Ангу - рисовать. Дизайном займутся Молинье с Виллом Райтом. Атмосферу отлично создаст Американ МакГи, уровни построит Levelord, а с сюжетом справится Эл Лоуи. Осталось запрячь Сида Мейера бегать за пивом для всей компании.

И будет буча!

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Вадим ПАЛОНИН

ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ: СЦЕНАРНАЯ ОСНОВА ХИТА

ДАНИИЛ ДЕМЧЕНКО, KRANX

Многие замечают, что стоит им посмотреть десяток другой голливудских фильмов, и они начинают инстинктивно предугадывать, что будет в следующий момент. Вот сейчас злодей убежит, а сейчас ему уже пора сдохнуть. Эта героиня скоро предаст, а вот эта, наоборот, просто таки обязана пожертвовать собой, но в конце все равно выжить.

Даниил рассказывал о схемах, которые стоят за подобными сценариями. Этапах, на которые можно разложить любой блокбастер.

✓ Итак, этап первый - обыденный мир. Зрителю показывают героя, рассказывают предысторию и объясняют, чем главперс, в общих чертах, будет заниматься.
✓ Этап второй - зов приключений. Начинается форменное веселье. Герой колеблется, никак не решаясь оставить в прошлом свою обычную жизнь. Его предупреждают о том, как все будет плохо, а потом кидают в самое пекло.
✓ Третий этап - отклонение зова. Герой пытается вернуться назад, но ничего не выходит.
✓ Четвертый - встреча с ментором. На сцену выходит великий учитель Йода, и много и долго болтает.
✓ Пятый - пересечение первого порога. Герой попадает в другой мир, выдерживает схватку со стражем у ворот и, наконец ударяется лбом о землю необычного цвета.
✓ Шестой - тесты, союзники, враги. Зрителя знакомят с новыми персонажами, показывают кто среди них плохой, а кто хороший.
✓ Седьмой - вглубь сокровенной пещеры. Героя продолжают тащить в глубь неопознанного, попутно выставляя перед ним невыполнимые задания (впрочем, все знают, что, в конце концов, эти задания будут выполнены).
✓ Восьмой - решающее испытание. Герой нарывается и его долго и смачно бьют злодеи, пока зритель не засомневается, можно ли вообще ползти дальше по сюжету с таким количеством оторванных конечностей. Но герой тоже не лыком шит, шустро пришивает все назад, отправляя злыдней на корм акулам.
✓ Девятый - награда. Все радуются, празднуют победу. Герой в это время старательно тренируется, отрабатывая новые приемы.
✓ Десятый - обратная дорога. Герой уже едет домой, но выползший из придорожной канавы негодяй (тот самый, недоеденный акулами) говорит: "Я еще вернуть, бва-ха-ха!" и зигзагами, зигзагами направляется в сторону Машины Вселенского Зла©. Герой гонится за ним, но упускает врага из виду.
✓ Одиннадцатый - воскрешение. Сюжет начинает вертеться с невиданной скоростью. Герой голыми руками рвет на части Машину Вселенского Зла©, попутно перерождаясь в новую личность. И, кажется, все позади, но появившийся фальшивый претендент присваивает себе всю славу.
✓ Двенадцатый - возвращение с эликсиром. Плюнув с высоты своей новой личности на всякую славу, герой возвращается в начало. Тут сюжет подкидывает сюрприз: например, герой узнает, что дом родной во время его отсутствия сгорел, или неожиданно оказывается, что злодей, кто бы мог подумать, это его отец! Однако все получают по заслугам, герой старательно учит зрителя житейской мудрости. Заканчиваются все второстепенные сюжетные линии.

Happy end!

Дмитрий ПРОСЬКО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГР ДЛЯ РОССИЙСКОГО РЫНКА: CASE STUDY

СЕРГЕЙ КЛИМОВ, SNOWBALL

Странно то, что на докладах по локализации игр народу практически не было. Неизвестно, чем это вызвано, скорее всего, тем, что на рынке локализаций игроков не так уж и много, а те, кто остался за бортом, не очень-то и стремятся туда попасть. Что ж, тем лучше. Не придется ловить рассеянный взгляд докладчика, блуждающий по сотне лиц.

Сергей Климов делился с присутствующими своим взглядом на то, как должна выглядеть русифицированная игра, чтобы народ начал в нее активно играть, а компания, которая ею занималась, получила свою долю прибыли. По его словам, в арсенале современного локализатора есть довольно обширный перечень средств, позволяющих преподнести зарубежную игру российским аборигенам в довольно приличной обертке.

Мысль о том, что нашему игроку зачастую недостаточно того контента, который есть в западных играх, шла, так сказать, красной нитью через весь доклад. Дельной выглядит также идея внедрения в игру дополнительных функций, ранее не предусмотренных разработчиком. На вопрос о том, всегда ли локализатор видит четкую грань между дополнительным и избыточным контентом, ответ был отрицательным, а докладчик признался, что были и проекты-ошибки, впрочем, имена и явки он не назвал. А жаль, было бы интересно услышать, какую дополнительную галиматью, помимо той, что уже была, локализаторы иногда впихивают в игры.

Третья мысль, донесшаяся до нас с тех времен, когда на компактах с играми стоял шикарный лейбл "Озвучено профессиональными актерами", была проста. Берем знаменитость, сажаем ее в студию, и в результате игровой персонаж, который должен всего лишь кривенько скакать по веткам, приобретает характер, а игра взлетает в рейтинге на высоту, достаточную для получения прибыли. Докладчик не делал секрета из того, что зачастую в качестве домкрата для этих целей используются хорошо узнаваемые голоса знаменитых актеров. Правда, он оговорился, что такое проходит только с теми компаниями, которые гонят поток игр, и пара-тройка искусственно взвинченных проектов не отражается на их репутации. После чего, скромно потупив взор и стирая носком ботинка лак на полу, сообщил, что его компания относится к тем, кто не стремится за валом продукции, а озабочен исключительно ее качеством. Отрадно слышать.

Несмотря на наличие в зале не более десятка человек, доклад удался. Конечно, за основу были взяты наиболее удачные игровые проекты Snowball и отметены провальные, в то время, как нам хотелось бы увидеть обе стороны подобного подхода. Но, в любом случае, если все наши локализаторы возьмут за правило относиться к каждой игре как к уникальному проекту, то глядишь, может, из этого и выйдет что-нибудь приличное.

Дмитрий ПРОСЬКО

ВОЗВРАЩЕНИЕ К КЛАССИКЕ

АЛЕКСАНДР МИШУЛИН, NIVAL INTERACTIVE

Еще одно признание того, что эволюция идет по спирали. Оказывается, не нужно придумывать новые игры. Достаточно обратить свой взор к тому, что уже было, обернуть это старье в новую графику и чуть-чуть изменить геймплей. На примере нескольких известных игр докладчик очень четко и, надо признать, убедительно изложил свои мысли по этому поводу.

Но постепенно, непонятно почему, доклад-ностальгия превратился в доклад-пророчество. Через несколько лет игры будут настолько простыми и тупыми, что любой геймер сможет разобраться с ними через 5 минут после запуска, и заканчиваться они будут через десять-двадцать часов игрового времени. Мелких разработчиков скупят на корню, а рулить будут большие компании-разработчики со штатом в сто и более человек. Странным образом концовка доклада зазвучала в унисон с пространно изложенным мнением Сергея Орловского из той же Nival, что немного скомкало общее впечатление от неплохо составленной и красочно проиллюстрированной речи.

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

КАК ИЗЛОВИТЬ МАТЕРОГО ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА?

ЗАПИСКИ ОХОТНИКА АЛЕКСАНДРА ВАЛЕНСИЯ-КАМПО, G5 SOFTWARE

Гейм-дизайнер - очень полезный зверь, без которого никак нельзя обойтись ни в одном девелоперском хозяйстве.

Именно он связывает теорию и практику игростроения, он является носителем Идеи и связующим звеном, объединяющим команду воедино. Гейм-дизайнер ведет за собой весь коллектив, направляя проект и корректируя его при необходимости.

Как отличить гейм-дизайнера от прочих зверей?

О гейм-дизайнерах ходит много всяких небылиц и легенд. Некоторые думают, что он похож на художника и повсюду рисует скетчи, арты и другие картинки. Другие рассказывают, что следы гейм-дизайнера похожи на обрывки бумаги с записанными на них интересными историями, которые он разбрасывает повсюду. Однако мало кто знает, что настоящий дизайнер чаще всего оставляет после себя схемы и математические формулы. Если пойманный вами зверек пугается слов "локальный максимум частной производной второго порядка", можете отпускать - это не то, что вам нужно.

Однако проще всего обнаружить искомого зверя по голосу. Гейм-дизайнер говорит громко, логично, красиво и грамотно, умеет донести свою мысль коротко и доходчиво. Будучи разносторонней личностью и обладая приличным жизненным опытом, он способен охватить мысленным взором большой комплекс проблем, систематизировать их и выстроить последовательность задач для команды. Кроме того, породистый гейм-дизайнер обладает способностью заражать всех окружающих своими идеями и поддерживать в людях огонь энтузиазма. Матерый гейм-дизайнер очень вынослив и может довольно долго работать в авральном режиме.

По всему получается, что настоящий гейм-дизайнер - исключительно редкий зверь, встретить которого, а тем более изловить, очень и очень непросто.

Как и где ловить гейм-дизайнеров?

Поиск и ловля интересующего нас зверя осложняется несколькими обстоятельствами. Во-первых, как уже было сказано, правильный дизайнер - существо мифическое и встречается в дикой природе крайне редко. Во-вторых, как правило, он и сам не знает, кто он такой есть. В-третьих, науке до сих пор неизвестно где именно гейм-дизайнеры появляются на свет. Есть предположение, что где-то на Воробьевых горах, поскольку по статистике большинство их было поймано на Физическом факультете МГУ и Факультете ВМК. Очевидно, академическое образование, известное своей разносторонностью и технический базис, вырабатывающий системное мышление, способствуют появлению гейм-дизайнеров. Впрочем, учебное заведение не столь важно - была бы стать.

Все вышеперечисленное открывает перед нами не очень радужные перспективы: требования к гейм-дизайнеру высокие и разноплановые, учебных заведений, выпускающих специалистов подобного профиля пока нет, немногочисленные самородки не торопятся попасть в силки игропрома. Что же делать? Пока выход только один: отловить примерно подходящего молодого зверька, обучить его команде "делай как я" и долго, терпеливо растить, обучать, холить и лелеять своего будущего гейм-дизайнера.

Александр ВАСНЕВ

НА ПОРОГЕ КОСТЯНОГО ДОМА: ИГРА СТАНОВИТСЯ ИСКУССТВОМ

НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ, ICE-PICK LODGE

Одна из самых интересных лекций конференции состоялась аккурат перед самым закрытием КРИ 2005. Николай Дыбовский, руководитель студии Ice-Pick Lodge (интервью с ним вы могли прочитать в сентябрьском номере "Нави" за 2004 год), поделился с аудиторией соображениями на тему совместимости понятий "игра" и "искусство". Оговоримся сразу, в понимании Николая искусство трактуется, как некая коммуникация, позволяющая адресату пережить направленный эмоциональный авторский опыт.

Каким образом этого можно достигнуть? Игра должна использовать свои уникальные приемы, поскольку главное ее отличие от других видов искусства заключается в том, что сам геймер принимает активное участие в процессе творчества. Но в настоящий момент язык игры еще очень слабо изучен, а поэтому одна из основных задач девелоперов как раз состоит в открытии новых художественных приемов, которые помогли бы донести до нас авторские идеи.

Роль геймера, по мнению докладчика, должна сводиться не только к разрушению, но и к созиданию. Результатом же подобной деятельности должно стать установление гармонии в игре. Звучит непонятно? Осмелюсь предположить, что сидящие в зале слушатели тоже не совсем четко понимали смысл сказанного, да и сам Николай признавал, что его выступление - это лишь одна из первых попыток осмыслить игру как вид искусства. Но ситуацию прояснил один очень наглядный эксперимент, который любой из наших читателей может провести и у себя дома. Возьмите любимые бабушкины стаканы и начинайте ставить их друг на друга на самом краю обеденного стола. Через некоторое время вы, наверное, почувствуете острое желание поддержать эту балансирующую конструкцию, или на худой конец, помочь ей грохнуться на пол. Вот эти два варианта решения проблемы и есть процесс установления гармонии (достигаться она может, как путем разрушения, так и созидания).

Осталось только понять, как подобного рода конфликт смоделировать в игре, но, вполне вероятно, что ответ на этот вопрос мы получим после выхода проекта "Мор.Утопия", который, кстати сказать, завоевал приз "Самая нестандартная игра КРИ 2005". Н

20 долларов в месяц за безлимитный Интернет - предложение, от которого действительно трудно отказаться. Особенно, когда Интернет быстрый - 128 килобит в секунду, коннект надежный, телефон свободный, и к тому же это СТРИМ!

А если хочется, чтобы скорость была в два раза выше - 256 килобит в секунду? Все равно не стоит отказываться от привычки платить мало. Тариф "Нео-25" дороже всего на 5 долларов, а скорость Интернета выше ровно в два раза.

Нравится? Тогда просто подключайтесь к тарифам Нео. Не надо считать скачанные мегабайты, пользуйтесь Интернетом без ограничений.

Впрочем, если вы хотите иметь скорость в 28 раз выше - до 7,5 мегабит в секунду, вы всегда найдете в СТРИМЕ другие, подходящие вам тарифы.

УСЛУГИ ОКАЗЫВАЮТСЯ НА ОСНОВАНИИ ДОГОВОРА-ОФЕРТЫ. УСЛОВИЯ И ЦЕНЫ В РУБЛЯХ ПРИВЕДЕНЫ НА САЙТЕ HTTP://STREAM.RU/TARIFFS/

СТРИМ – ЕСЛИ НУЖЕН ИНТЕРНЕТ!

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 12203, № 12235;
МИНИСТЕРСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 22963.

ИГРЫ КРИ 2005

О многих играх, показанных на КРИ, мы уже писали, другие поступят в продажу на момент выхода журнала, еще несколько утащили Настоящие Стратеги в блок "Второй Мировой", и в материале посвященном представленным на КРИ 2005 играм остались только... самые яркие и интересные проекты.

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

LADA RACING CLUB

Жанр Автосимулятор **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Geleos Media **Дата выхода** Сентябрь 2005 **Сайт** www.ladaracing.ru

Похоже, наша обзорная статья про "заводские" автомобильные игры подстегнула угасший, казалось бы, интерес разработчиков к этой теме. В прошлом номере мы рассказывали о скором выходе игры, посвященной Alfa Romeo, а теперь растрезвоним новость гораздо более любопытную и приятную для российского игрока. В сентябре текущего года состоится релиз первой отечественной монобрендовой игрушки LADA Racing Club. В этом произведении вы найдете исключительно продукцию АВТОВАЗа.

Выбор разработчиков абсолютно логичен. Армия поклонников автогонок в стране велика, и каждый игрок с удовольствием погонял бы во что-нибудь родное. Сел на "затюненную восьмерку" и прохватил по Ленинскому, попутно "сделав справа" парочку "Мерседесов" или BMW. Дескать, "наши" тоже не лыком шиты. Знай их, наших. Второй момент - это ставший в последнее время более популярным, чем "сникерс" или "тампакс", тюнинг. Тюнинг тоже должен быть в гоночной игре, и, так как из отечественных машин самая тюнингуемая марка именно ВАЗ, то, опять-таки, все правильно. Третий момент - процесс взаимодействия Geleos Media и АВТОВАЗа покрыт завесой тайны. Непонятно, каким образом разработчикам удалось втереться в доверие к заводским хранителям тайн, получив даже доступ к чертежам (хотя, кто знает, быть может, и за "чекушку" вопрос решается), но, вполне очевидно, что хорошая игра - правильный "пиар" для любой автомобильной компании. Поэтому АВТОВАЗ должен быть заинтересован в успешной разработке.

На текущий момент активное продвижение проекта привело к тому, что некоторые уже сейчас нагнетают вокруг него шумиху, называя "самым ожидаемым" и так далее. Да, игра многообещающая. И даже нам стало очень интересно. Но не настолько, чтобы кричать "ура и воздух чепчики бросать". Информация расплывчата, скриншоты слишком малы, а демо-версии пока нету, чтобы спешить с далеко идущими выводами.

Хочу! Но будешь ли?

Концепция LADA Racing Club стремится увязать воедино аркаду и симулятор. Разработчики так и говорят: дескать, будет и то, и другое. Два режима игры. И если в первом можно громить остановки и сносить газетные киоски вместе с продуктовыми ларьками направо и налево, чувствуя при этом себя отлично, не теряя контроля над неубиваемым автомобилем, то во втором...

Режим симуляции предполагает, насколько нам удалось понять, не только изменения в управляемости автомобиля, но и детальный алгоритм повреждений. Разработчики обещают вывести на приборную панель датчики, которые будут сообщать о текущем состоянии основных систем автомобиля. Несмотря на странное обещание загадочного "датчика воды" (в бутылке, которая

Солнечно и светло, но не более того. О суперграфике говорить пока рано

"Десятка" в максимальном тюнинге. Красиво

Университет во всей красе

Fujitsu Siemens Computers рекомендует Microsoft® Windows® XP Professional для решения широкого круга задач на мобильных компьютерах.

We make sure

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

мобильность

инстинкт или ответственность?

Информационная технология, которая делает Ваших сотрудников независимыми, а Вашу компанию мобильной.
Мы за это отвечаем.
Ноутбуки **LIFEBOOK S** с **мобильной технологией Intel® Centrino™** - это беспроводная мобильность в своем лучшем воплощении: в офисе, в дороге или дома. Благодаря гибким параметрам конфигурации, исключительной надежности, всесторонним средствам защиты и инструментам повышения производительности, они гарантируют Вам скорейшую окупаемость инвестиций.
Расправьте крылья и наслаждайтесь неограниченной свободой, которую дают ноутбуки **LIFEBOOK S.**

LIFEBOOK S7010

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Память до 2 Гбайт DDR SDRAM
- Жесткий диск до 80 Гбайт
- 14.1" TFT-XGA
- CD-RW/DVD-ROM/Combo Drive

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

За более подробной информацией
и по вопросам приобретения обращайтесь в компанию MICS
г. Москва, ул. Годовикова, д.9, стр.3, (095) 795-0998,
(http://www.mics.ru)

Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и ее дочерних компаний в США и других странах.

“Братки” в двух ипостасях

Тачка крутого Бака

находится в бардачке, надо думать), остальное кажется логичным и серьезным. На первый взгляд. Не рассчитали тормозной путь, или не смогли отрулить, заблокировав колеса, и уперлись мордой в твердую субстанцию? Будьте готовы к тому, что, либо радиатор повредится, либо патрубки системы охлаждения слетят, антифриз выльется и в скором времени машина… “Закипит!” Именно так уверенно заявляют на официальном сайте девелоперы. А наивные игроки им верят. Хотя непонятно, чему кипеть, если все выльется? Иное дело, что движок без охлаждения перегреется (а вот как раз перегрева по плану разработчиков в игре не намечается - только пресловутое “кипение”). Кстати, если раскрошить поддон картера, то выльется масло и двигатель “словит клина” - тут все верно, ни к чему не придерешься. И все же, если господа разработчики претендуют по отношению к своему проекту на использование слово “симулятор”, то при этом стоило бы чуть аккуратнее орудовать техническими терминами и описывать процессы.

Реальный тюнинг

Тюнинг в игре будет носить, как и ожидалось, глобальный характер. А как же иначе, АВТОВАЗ - не Alfa Romeo, и модельный ряд у него не так широк. Поэтому именно тюнинг помогает внести хорошее разнообразие. Вообще, не надо думать, что

Скрываемся от милиции?

в LADA Racing Club будет только конвейерная продукция концерна. Здесь вы найдете также и гоночные проекты, такие, например, как спортпрототип LADA Revolution. Отрадно.

Но вернемся к тюнингу. Подход создателей радует серьезностью. За исключением некоторых пластиковых обвесов, все остальные детали after-market будут настоящими. В LADA Racing Club найдутся почти все известные тюнинговые конторы с набором решений и запчастей: Lit Company, Pro-Sport, Rider, Clutchnet, Союз96, SVR, Promo, ATT и другие. Соответственно, и подход к тюнингу будет правдоподобным, а модель усовершенствований - детальной и реалистичной. Как обещают разработчики, игрок сможет самостоятельно деинсталлировать даже кресла из салона машины, облегчив тем самым ее вес. Про стандартную “мелочь” вроде работы с подвеской, мотором и коробкой передач говорить в лишний раз нет желания - и так понятно, что всего здесь будет в изобилии. Но “кастомайзинг” игры ограничится возней с машиной в гараже. Новые модели внедрять нельзя, равно как и снабжать произведение какими-то дополнительными деталями. Архитектура закрытая. Зато можно вволю поупражняться в искусстве раскрашивания автомобиля.

Схема проста

Город, в котором пройдут заезды, называется Москва. Думаю, никто не удивился. Пока на всю карту разработчиков не хватило. Да и странно было бы - вон какая гигантская у нас столица! Зато шестьдесят километров реальных дорог - запросто. Маршруты проложены по хорошо узнаваемым и любимым местам - Кремлевская набережная, Ленинский и Комсомольский проспекты, Охотный ряд, Смотровая площадка и так далее. Воссоздается город тщательно. С фотографической достоверностью. Geleos Media хотят, чтобы Москва виртуальная было максимально похожа на реальную. С минимумом принятых в таких случаях упрощений. И, глядя на отдельные скриншоты, начинаешь им верить. Действительно, Москва, знакомые места! Особенно понравилась реалистичная вода. Жалко, что это не гонки на катерах.

Разработчики уже сейчас уверены в светлом будущем LADA Racing Club, и обещают в следующих частях делать новые улицы, объединять проспекты сетями переулков, а затем еще и переключить свое внимание на другие крупные российские города. Из деталей стоит отметить наличие машин ГИБДД (надеемся, что будет “горячая клавиша” - “дать стольник”), лежачих полицейских, вида от первого лица, заправочных станций и постепенного загрязнения машин. Значит, мойки тоже будут?

Заезды пройдут вечером и днем. Насчет смены погодных условий сведений пока не поступало, а вот зимы не будет - это точно. Гонки - нелегальные и официальные. Финансовая система проста. Победы - это деньги, а деньги - это тюнинг.

Еще раз заявляем, жалко, что не на катерах! Или лучше советских “Ракетах”!

Этот обвес наверняка выдуманный. Однако машину не портит

Надежда есть

Ну и напоследок немного о графике LADA Racing Club. Geleos Media использует графическую основу под названием ArtyShock Engine, и возлагает на это программное ядро большие надежды. В частности, говорится, что даже одно перечисление (ударение на это слово) его достоинств “заставит игрока поверить в то, что, играя в LADA Racing Club, он напрочь забудет, что перед ним игра”. Почти дословно. М-да, сложная формулировка. Одной из основных “фич” движка является Global Illumination. Дескать, лучи света отражаются и рассеиваются согласно реально действующим физическим законам, и поэтому картинка, ввиду верной освещенности, будет смотреться как в реальности. Надеемся, что игровые модели машин не будут отличаться от представленных эскизов, а обещанное разнообразие эффектов воплотится в реальности. Системные требования невысоки. Для нормальной игры должно хватить процессора с частотой 2 гигагерца, 128-мегабайтной видео-карты и 256 “метров мозгов”.

Кривить душой не будем. Игра нас заинтересовала. Да, некоторые сомнительные моменты есть, но, надеемся, они будут устранены к релизу. Время еще есть. А достойной гоночной игры из Отечества пока нету. Надеемся, она появится в сентябре. Н

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Жанр TBS **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Nival Interactive **Дата выхода** Зима 2005 **Сайт** www.mightandmagicgame.com

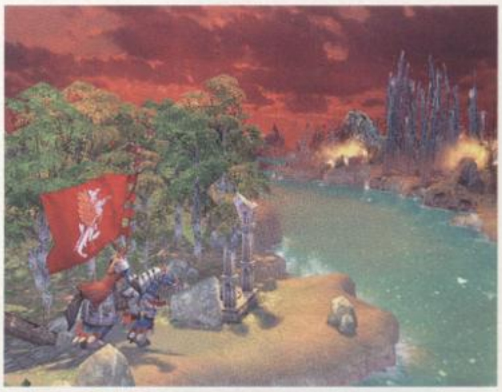
На стенде "Нивала" можно было посмотреть "Ночной Дозор" и принять участие в многопользовательском турнире по второму "Блицкригу" *(мы не замедлили ухватиться за мышки и благополучно выиграли майки с логотипом Heroes of Might and Magic V)*. Но, главное, конечно, то, что со стенда, при определенной удаче, наличии выдающихся внешних данных и беджика "пресса", можно было окольными путями попасть на закрытый показ пятых "Героев".

В специально отведенном помещении несколько монахов, переодетых разработчиками, демонстрировали на плазменной панели раннюю версию игры. Последний раз похожий шок от трехмерной графики мы испытали в 1999 году, когда камера летала по замку на заставке в Unreal. "Герои" перебрались в 3D, оставшись при этом героями. Классический рыцарь с флажком выезжает из самого настоящего сказочного города (похожего на Tower из HoMM 3). На карте все так же разбросаны сундучки с золотом-экспой и минералы, все так же стоят ничейные здания с ресурсами, а дороги стерегут фигурки монстров. Через несколько ходов наш рыцарь забредает в лес, который состоит чуть ли не из секвой, и на него коварно нападает вражеский адский всадник. После чего начинается классический поочередный обмен любезностями: сперва демоническая магия и лошадки-инферно изрядно сократили наши ряды, но потом последовал ход архангела, и он (вернее, она, архангел теперь - девочка) показала, что высшие силы все еще умеют за себя постоять. Битва сопровождалась сочными спецэффектами и выглядела настолько хорошо, что мы даже не боимся сглазить. Были отличия от классической HoMM-боевки, но незначительные, например, грифон взлетел в воздух (т.е. фактически исчез с поля боя и достать его было нельзя), а через ход обрушился на противника. При этом нас попросили не сильно заморачиваться на деталях, потому как до релиза еще очень многое может измениться. Поэтому лучше расскажем о том, что уже известно точно. Всего ожидается шесть противоборствующих сторон. Кроме людей и демонов, которых мы видели, разработчики намекнули на то, что андеды тоже никуда не делись.

Из-за неудачной четвертой части мы почти забыли время, когда HoMM рулил в мультиплере. Предполагаются пять режимов многопользовательской игры через локальную сеть, интернет и старый добрый hot seat *(примечание для тех, кто не застал славные времена коллективных героических посиделок: это когда, сидя за одним компьютером, могут по очереди ходить несколько игроков)*.

Тем, кто пристально следил за генеалогическим древом королевской династии в M&M, придется разочароваться: мы не увидим старых персонажей или продолжений знакомых историй, от классической серии 3DO "Герои V" взяли общую атмосферу и монстров, но не сюжет.

P.S. Гораздо позже окончания КРИ Ubisoft выдала небольшую дозу информации об игре, и среди уже известных нам фактов пообещала переделать "систему сражений, превратив ее из шахмат в настоящее поле боя". Это чего? Это как? Товарищи, не надо, ни в коем случае! Ни одна из модификаций шахмат за последние пятьсот лет не стала популярной. При этом планируется оставить и старую пошаговую систему боя, чтобы игрок самом мог выбирать, какой из режимов ему больше нравится.



Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

JAGGED ALLIANCE 3D

Жанр TBS/тактика **Издатель** Strategy First, Game Factory Interactive **Разработчик** MiST land - South **Дата выхода** Зима 2005 **Сайт** www.mistgames.ru

Немногочисленные счастливчики, узревшие Jagged Alliance 3D на КРИ 2005, рассказывают очень разные вещи, оценки очевидцев JA-геймплея по версии МиСТ Ленд - Юг варьируются от радужных до погребальных. В связи с этим, пресс-релиз от GameFactory Int., распространенный двумя неделями позже, вносит немалую толику определенности в вопрос о том, что именно зреет в Зеленограде.

Судя по тому, что объявлено в пресс-релизе или просачивается в Сеть по разным полуофициальным каналам, намеченный на третий квартал продукт будет иметь мало общего с предыдущими играми серии.

Во-первых, заявлен полный реалтайм с тактической паузой. Ходят слухи, что игроку позволят выбрать события, которые включают паузу автоматически. Также нам разрешат (тоже по слухам) изменять скорость течения игрового времени. Судя по всему, механика намечается похожая на ту, что была в Baldur's Gate. Что ж, могло быть и хуже. В группе будет не более четырех человек, брать на миссию можно до четырех групп. Итого имеем шестнадцать наемников, разбросанных по немаленькой карте. Насколько все будет удобно и управляемо - судить пока рано.

Во-вторых, заявлен отказ от принципа свободной карты и переход к миссионной структуре кампании. Нас ожидает двадцать миссий, из них - двенадцать обязательных. Сюжет, однако, не линеен: одновременно будут доступны несколько заданий, и игрок сможет выбирать, в какой последовательности их проходить. Более того, можно будет выбрать, на чьей стороне воевать. Последствия любого решения, естественно, влияют на дальнейшее развитие сюжета. Кампания, как видим, построена по образцу "Операции "Silent Storm". Непонятно только, будут ли все миссии доступны изначально, и если нет, то в связи с чем они будут открываться.

Действие перенесено на территорию абстрактной страны в Африке. После очередного переворота в регионе царит хаос, множество группировок делят сферы влияния, а мы в этой мутной воде пытаемся изловить свою золотую рыбку, лавируя между различными военно-политическими силами. Разработчики особенно напирают на разветвленность сюжетных линий. Обещано несколько точек старта и бессчетное количество вариантов концовки.

Пару слов о технической стороне дела. Рога, копыта и прочие неаппетитные части тела "АЛЬФЫ: Антитеррор" торчат на каждом из представленных широкой общественности скриншотов. Выводы из этого может сделать любой, кто общался этим "шедевром". Впрочем, обещана глубокая переработка движка, в частности - полная разрушаемость всего, что попадется под руку. Плохая новость для стелсеров: ночных миссий и соответствующего оборудования не предвидится.

Генерацию персонажа, похоже, выкинули совсем. Вместо этого нам предложат выбрать одного из четырех заранее заготовленных протагонистов. Утверждается, что каждый из них обладает индивидуальной специализацией, что заставит игрока проходить игру за каждого из них по-разному. Ни дать ни взять - просто Дьябла какая-то!

Отдельно отмечается, что JA 3D - это не продолжение JA2, а такой побочный продукт, эксплуатирующий популярный сеттинг. Разработка же "настоящего" JA3 будет, якобы, вестись отдельно, в полном соответствии с канонами серии и жанра и завершится не ранее 2007-2008 годов. Лично я сомневаюсь, что Strategy First, финансы которой в последнее время выглядят довольно жалко, доживет до этого светлого дня. Трудно поверить и в то, что выпуск JA 3D сильно поправит пошатнувшиеся дела издательства. Громкое имя, на которое рассчитывают в Strategy First, может оказать медвежью услугу издателям и разработчикам игры, которая так сильно отличается от того, что ожидают увидеть фанаты. Поклонники серии на западных форумах шипят и плюются при словах "реалтайм" и "миссии", а их мнением вряд ли стоит пренебрегать тому, кто хочет получить большую прибыль. Парадоксально, но JA 3D имел бы гораздо больше шансов на успех, чем теперь, если бы не был привязан к JA-сеттингу, а обзавелся бы собственным.

Интересный момент: угол дома взрывом разнесло, а стол и кровать целехоньки

Правильно сделали, что в справа вверху указали название игры, а то ведь недолго с "Альфой" спутать

А это кто там в белой маечке? Не Брюс Уиллис случаем?

ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

Александр ВАСНЕВ

Отличительной особенностью КРИ 2005 стало удивительное миролюбие независимых девелоперов. Из тройки проектов, которые повели между собой борьбу за звание "Лучшей игры без издателя" один оказался футбольным менеджером, а два других представляли класс мультяшных 3D-аркад (пусть и не совсем чистокровных).

Предназначение: Судьбы живущих

Жанр RPG **Разработчик** Destiny Games
Дата выхода Конец 2006
Сайт www.destiny-games.ru

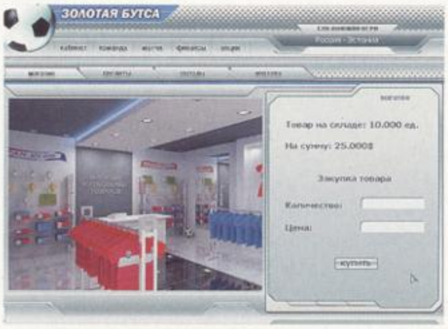
Стол накрыт, но гостей пока не видно

"Предназначение: Судьбы живущих" не попала в список основных номинантов. Тем не менее, на наш взгляд, это довольно интересная и оригинальная разработка. Первое, что заслуживает внимания, - игровой мир. Согласитесь, обещанный дикий коктейль фэнтези, Средневековья и технологии интригует воображение и заставляет задуматься. Как такое может быть? Да, запросто, уверяют нас девелоперы и приводят в качестве примера магию, которая поставлена в "Предназначении" на научную основу.

Еще одной важной особенностью проекта является модифицированная система прокачки характеристик протагониста. Несмотря на то, что их набор почти стандартен (сила, ловкость, выносливость, интеллект, память, энергия, сила духа), они будут разделены на три сферы: душа, тело и разум. Смысл такого подхода заключается в следующем: если герой рубит в капусту и шинкует всех встречных и поперечных, то прокачать он сможет только характеристики сферы тела (сила, ловкость, выносливость). Логично, не правда ли? И это лишь малая часть действительно любопытных фишек игры, но об остальных мы вам расскажем как-нибудь в другой раз, поближе к релизу.

Золотая Бутса

Жанр Футбольный менеджер
Разработчик Nekki **Дата выхода** 2006
Сайт www.nekki.ru



Стол накрыт, но гостей пока не видно

Создатели онлайного проекта "Золотая Бутса" представили на КРИ наработки для оффлайновой версии первого российского футбольного менеджера. О своих честолюбивых намерениях сделать достойный ответ лучшим хитам жанра разработчики игры заявляли еще в интервью, опубликованном в июльском номере "Нави" за 2004 год. И, как мы смогли убедиться, слов на ветер девелоперы не бросают. Несмотря на то, что до релиза еще жить да жить, игра уже сейчас может похвастать вполне адекватным режимом 3D-трансляции матчей (2D-показ тоже присутствует) и реальными фамилиями и характеристиками футболистов, выступающих в отечественном чемпионате (в данный момент авторы ведут переговоры с РФС о предоставлении им соответствующих лицензий).

Делать же выводы о столь важном для менеджеров богатом внутреннем содержании на основании короткого знакомства с игрой довольно трудно, но здесь в пользу девелоперов говорит опыт, накопленный ими во время работ над онлай-

новой "Золотой Бутсой" (лига функционирует уже свыше двух лет).

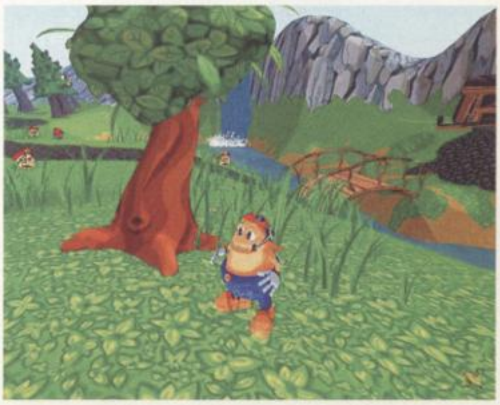
неБыть: Капризная механика

Жанр 3D аркада **Разработчик** AlterLab
Дата выхода 2007 **Сайт** www.alterlab.ru

Эта простая, на первый взгляд, детская 3D-аркада поражает степенью проработки игровой вселенной. Судите сами: есть планета в форме бублика, в центре которого расположено солнце. На внутренней поверхности этого хлебобулочного изделия (той, до которой доходят лучи светила) раскинулся архипелаг из множества соединенных друг

А сейчас я забью вам стрелку!

Да уж, главгерой - это тот еще пельмень



ИТОГО

Награды КРИ распределились следующим образом:
Лучшая игра - **"Герои Меча и Магии V"** (Nival Interactive)
Лучшая компания-разработчик - **Nival Interactive**
Лучшая компания-издатель - **фирма "1С"**
Лучшая компания-локализатор - **"Акелла"**
Лучшая игра для PC (номинация представлена компанией Intel) - **Parkan II** (Никита, 1С)
Лучший игровой дизайн - **"В тылу врага 2"** (Best Way, 1С)
Лучшая игровая графика - **"Морской Охотник"** (Акелла, 1С)
Лучшая технология - **"Морской Охотник"** (Акелла, 1С)
Лучшее звуковое оформление - **"Корсары 3"** (Акелла, 1С)
Приз от индустрии - **"Космические рейнджеры 2"** (Elemental Games, 1С)
Приз от прессы - **"Новый диск"**
Лучшая игра для игровых консолей - **American Chopper** (Creat Studio)
Лучшая игра для портативных платформ - **Мобильная "Сфера"** (Никита)
Лучшая зарубежная игра - **Brothers in Arms Road to Hill 30** (Gearbox, Бука)
Самый нестандартный проект - **"Мор. Утопия"** (Ice-Pick Lodge, Бука)
Лучшая игра без издателя - **"Храбрые Гномы: Ползучие Тени"** (GameOver Games)
Лучший дебют - **"Сталинград"** (DTF Games, 1С)

с другом островов, где живут местные аборигены - пельмяне. И все было у них тип-топ до тех пор, пока девочка-робот, помощница умнейшего из пельмян, профессора Рамиолло Сметанкина, не подняла восстание. В результате этой акции неповиновения ученый оказался под замком, а новоявленный "Терминатор" в юбке начал захват островов при помощи созданных из подручных средств (то бишь из чайников, утюгов, часов и т.д.) роботов.

Спасти планету призван сын профессора, молодой, такой весь из себя уверенный пельмянин с двустволкой. Последняя есть, кстати, первое и единственное наше оружие в игре, но с предусмотренными возможностями апгрейда (оптический прицел, бомбомет).

Из представленной на КРИ версии "неБыть: Капризная механика" (первая игра из серии, посвященной миру "неБыть") пока еще нельзя оценить, насколько будет интересен геймплей (девелоперы намерены сделать аркаду, которой все возрасты покорны), но графика уже смотрится очень даже прилично.

Храбрые Гномы: Ползучие Тени

Жанр 3D аркада
Разработчик GameOver Games
Дата выхода Конец 2006
Сайт www.gameover-games.com

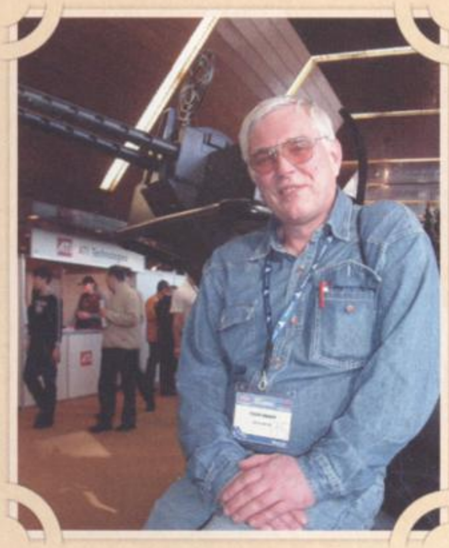
"Храбрые Гномы: Ползучие Тени" - это уже третий проект новосибирской студии GameOver Games, и, как и предыдущие два, он посвящен житью-бытью, вы не поверите, гномов. Но если первые пробы пера были 2D-аркадами, то теперь настало время полного и окончательного триумфа бородатых карликов в 3D. И если то, что вашему покорному слуге поведали на КРИ, окажется правдой, это будет суперигра. Хотя внешне она выглядит как типичная мультяшная аркада (очень и очень симпатичная), но обещанный уровень юмора рассчитан отнюдь не на детей. Например, рядом с домом гномов будет стоять почтовый ящик, отправив сообщение с которого, вы в ближайшем будущем начнете получать кучи спама. Только не спешите удалять рекламную рассылку, предлагающую увеличить размер вашего, кхм, топора, ведь его реально можно будет увеличить, и бить он начнет больнее.

А еще здесь будет много мини-игр. Эээ, не надо плеваться, представьте себе следующую картину: гонки на вагонетках - азарт, драйв, бешеные скорости, и вдруг действие застывает, идет смена ракурса, и нам показывают, как бабушка с коляской переходит трассу, а затем опять азарт, драйв, бешеные скорости...

Героев в игре будет два: гном-воин и гном-маг. В представленной на КРИ версии можно было полюбоваться на весьма забавного старичка с топором (то бишь воина). Сюжет? Ах, да, сюжет тоже будет, поиски таинственного артефакта и все такое, но разве сюжет здесь главное?

Единственное, что пока печалит, это ориентированность разработчиков на западного издателя. Русскоязычная версия планируется, но после или одновременно с забугорным релизом. Хотя, с другой стороны, ведь главное, что она будет! Звание "Лучшей игры без издателя" "Храбрые Гномы" выиграли абсолютно заслуженно. Н

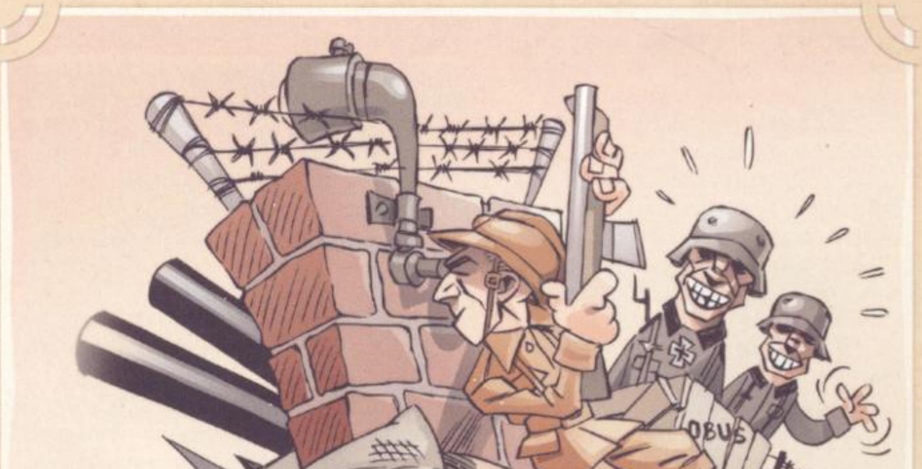
А вы уже увеличили размер своего топора?



ОБОРОНА И НАСТУПЛЕНИЕ

Нерушимой стеной обороны стальной
Разгромим, уничтожим врага!
Песня военных лет

Среди множества вредных мыслей, внедренных в головы некоторой части наших соотечественников псевдоисториком Виктором Суворовым есть такая: Советский Союз готовился к наступательной войне, поэтому в июне 41-го, когда пришлось обороняться, все у нас получилось так плохо. Вот если бы СССР готовился только к обороне, немцев быстро остановили, а война закончилась очень скоро. Как всегда, наш "корифей военной науки" пользуется тем, что большинство его читателей военных академий не кончали и слабо разбираются в соответствующей терминологии. Попробуем внести ясность.



Оборона бывает пассивной и активной. В первом случае войска закрепляются на каком-то рубеже и просто отражают атаки неприятеля. Во втором случае, кроме отражения вражеских атак, следуют встречные и фланговые удары по наступающим войскам. Наибольший эффект дает сочетание обеих видов обороны. Сначала пассивной обороной остановить неприятеля, измотать его, потом перейти к контратакам по всему фронту или на отдельных его участках. Или на одних участках стать в глухую оборону, а на других вести активные действия.

Кроме того, существуют понятия тактическая и стратегическая оборона. Тактической обороной занимаются отдельные подразделения, части, даже армии. Стратегическая же оборона - это оборона всего государства в целом.

Как вы понимаете, стратегическая оборона тоже может быть пассивной и активной. Советский Союз готовился к активной стратегической обороне. Остановить неприятеля у самых границ, потом перейти в контрнаступление и добить врага на его территории. Было ли это ошибкой нашего руководства? Прежде чем делать выводы, давайте посмотрим, что случилось в ходе той же самой Второй мировой с государствами, которые готовились к пассивной стратегической обороне.

Линия Маннергейма

На протяжении почти двадцати лет четверть государственного бюджета Финляндии тратилась на оборону. Причем на оборону в самом прямом смысле этого слова. На Карельском перешейке один за другим возводились сначала земляные, потом бетонные, а затем и железобетонные оборонительные сооружения. Было построено около двух тысяч ДОТов и ДЗОтов, причем примерно 280 из них были железобетонными пулеметно-артиллерийскими огневыми точкам. Оборонительная линия состояла из трех основных и двух промежуточных полос укреплений, так что при фронте в 135 км имела глубину 90 км.

★ Маршал Карл Густав Эмиль Маннергейм

★ 1939. Советский боец в зимней шинели

Естественно, вся эта система укреплений была тщательно привязана к местности. А местность для обороны на Карельском перешейке подходит как нельзя лучше. Тут вам и многочисленные озера с узкими дефиле между ними, и непроходимые болота, и гранитные скалы. Так что даже оперативная зона заграждений, прикрывавшая основную полосу и состоявшая из полевых укреплений, представляла собой серьезное препятствие для наступающих войск. А ведь перед ней была еще и полоса обеспечения, на которой подготовлены к взрыву все мосты, минированы все дороги, устроены лесные завалы, минные поля, созданы тайные базы для диверсионных отрядов. Так что атакующая сторона начинала нести тяжелые потери задолго до того, как подходила к основной оборонительной линии.

★ 1940. В случае обрыва телефонных проводов, в финской армии для передачи сообщений использовались специально обученные собаки

★ Финская листовка

★ Советские минометчики в снегу

И сколько же времени продержалась эта "неприступная" линия? Привожу цифры: советско-финская война продолжалась 105 суток. Из них на преодоление полосы обеспечения и оперативной полосы обороны Красная Армия потратила 12 дней, на безуспешные попытки взять сходу главную полосу обороны (практически одной пехотой) 16-19 дней, на подготовку к решающему штурму 42 дня. Главная полоса обороны была прорвана на четвертый день штурма (на участке шириной 4-6 км). 13 дней ушло у Красной Армии на расширение прорыва, продвижение ко второй линии обороны и подготовку к ее прорыву. Она была прорвана за два дня. Далее последовала подготовка к штурму третьей линии обороны (прорывать ее так и не пришлось) и штурм Выборга.

Что же у нас получается? Боевые действия по преодолению полосы обеспечения, главной и первой запасной позиций заняли у РККА три недели (19 дней, потраченных на штурм сходу, как чистейшее шапкозакидательство и родную российскую надежду на "авось", учитывать не будем). А если бы Финская война не была чистейшей импровизацией, а Советский Союз те же двадцать лет, что Финляндия готовилась обороняться, готовился наступать на нее?

За предвоенный период (даже не за двадцать лет, а хотя бы за пять последних) советская разведка вполне могла выявить всю систему финской обороны. Разработать правильный план ее преодоления и подготовить для этого специальные войска (две-три дивизии, всего-то) дело не хитрое. Не составляло труда непосредственно перед началом военных действий сосредоточить в Ленинграде все необходимые материалы для восстановления взорванных мостов и наведения новых, для ремонта и прокладки дорог. Впрочем, можно было и предотвратить взрывы и разрушения: в Красной Армии имелось в это время достаточно подготовленных воздушных десантников, так что захватить ключевые мосты и дороги можно было в первые же часы войны.

Так что при "правильном" подходе к делу, непосредственно к линии Маннергейма наши войска вышли максимум через неделю. На подготовку к штурму тоже не нужно было бы потратить много времени: дороги и мосты целехоньки, леса зачищены от финских партизан дивизиями НКВД, тяжелая артиллерия, снаряды для нее и прочая штурмовая техника заранее собраны на складах ЛВО, позиции финнов давно разведаны и нанесены на карты. Если отвести на сам штурм те же четыре дня, которые он продолжался в реальности, получается, что через полторы-две недели главная полоса финской обороны была

★ Декабрь 1939. Финский солдат "слушает" лес. В холодную погоду в лесу противника можно было услышать раньше, чем увидеть

бы прорвана. При таком стремительном развитии событий финны, скорее всего, тут и начали бы переговоры о мире. А если нет, через неделю были бы прорваны остальные полосы обороны, и речь шла бы уже не о мире, а о полной безоговорочной капитуляции.

Впрочем, винить финнов в том, что они выбрали стратегическую оборону, не стоит. По предвоенным планам им и нужно было продержаться две-три недели, потом на их стороне должны были выступить Франция с Англией или Германия (а то и все три державы вместе), и ситуация резко изменилась бы. Но в конце 39-го все потенциальные союзники финнов были заняты другими делами, чем, собственно говоря, и воспользовался Сталин.

Линия Мажино

После подписания Версальского мирного договора маршал Фош (главнокомандующий французской армией на заключительном этапе Первой мировой) сказал: "Это не мир, а перемирие на двадцать лет". Французы на переговорах в Версале предлагали раздробить Германию на ряд независимых государств (Пруссию, Баварию, Тюрингию и т.д.), а границу Франции отодвинуть до Рейна. Однако на это не пошли остальные великие державы, так что мир получился такой, какой получился. Понимая, что единая Германия рано или поздно потребует реванша, французы сразу же начали готовиться к войне с ней. К чисто оборонительной войне.

Не буду рассказывать о ранних французских планах войны и мерах по их осуществлению, перейду сразу же к начавшемуся в 1929-м году по инициативе военного министра А. Мажино строительству "неприступной" линии обороны. Ее общая протяженность составляла примерно 750 км, но не все участки были равноценны. Начиналась линия Мажино с Бельфорского укрепрайона (УР). Если бы немцы решили напасть на Францию через Швейцарию, выйти к франко-швейцарской границе они могли только в это месте (южнее расположены Альпы, а в них особо не повоюешь). К северу от Бельфора начиналась собственно франко-германская граница. Первые сто с лишним километров она проходит по Рейну, представляющему серьезную водную преграду, а за Рейном на французской территории простираются Вогезы, через которые имеется не так много проходов. На этом участке было создано два ряда долговременных огневых сооружений, прикрывавших берег Рейна. Кроме того, каждый мост, каждое удобное для переправы место и каждый проход в Вогезах защищали специальные группы оборонительных сооружений.

В том месте, где граница поворачивает от Рейна на запад, начинался мощнейший Эльзасский УР. За ним следовала обширная "зона затопления" (в этом месте проходит канал Марна-Рейн, лежащий выше уровня окружающей местности). Наконец, дальше к западу начинался Лотарингский УР, прикрывавший последний участок франко-германской границы, всю франко-люксембургскую и кусочек франко-бельгийской.

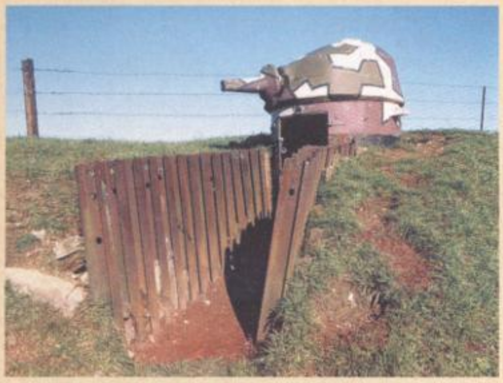
Собственно линия Мажино тут и кончалась, но отнюдь не кончалась французская оборона. Как вы помните, в Первую мировую основной удар по Франции немцы нанесли через Бельгию. Французы тогда далеко не сразу осознали нависшую над ними угрозу, проигнорировали просьбы бельгийцев о помощи и чуть не поплатились за это полным разгромом. Сделав правильные выводы, французское командование для следующей войны разработало план, по которому французская армия и английский экспедиционный корпус в случае нападения Герма-

★ На фото часть форта, построенного в XIX веке, интегрированная позже в линию Мажино. При этом сооружение сохранило старые 95 мм орудия, предназначенные для уничтожения морских целей

★ Американцы на линии Мажино

★ Реконструкция противотанкового участка

★ Такие 75 мм орудия били почти на 12 километров со скорострельностью 30 выстрелов в минуту



нии на Бельгию сразу же выдвигаются навстречу германской армии и занимают оборону на стратегически выгодных рубежах.

Согласно достигнутой договоренности, бельгийцы должны были заранее оборудовать позиции для французской и английской армий по линии Антверпен - река Диль - Намюр. Поскольку для занятия этих позиций французам и англичанам требовалось некоторое время, бельгийцы должны были задержать немцев на линии Антверпен - канал Альберта - Льеж (в 14-м году главные силы немцев двигались как раз через этот рубеж). Казалось, что сделать это будет нетрудно: все мосты через канал должны быть взорваны, удобные для переправы места прикрывались заранее подготовленными укреплениями, а в самых важных точках сооружены "неприступные" форты, самым мощным из которых был Эбен-Эмаэль, входивший в систему крепости Льеж.

За участок к югу от Льежа союзники особо не опасались. Там начинались Арденны - лесисто-гористый район, мало приспособленный для пропуска больших масс войск, зато очень удобный для создания полосы обеспечения. И такая полоса была создана. Немногочисленные дороги были перекрыты (каждая в нескольких местах) бетонными стенами выше человеческого роста, на многих участках были установлены противотанковые "ежи" из стальных балок, выкопаны глубокие ямы, а единственная оставленная для собственных надобностей дорога неподалеку от немецкой границы перекрывалась массивными воротами из броневой стали, управляемыми мощными электромоторами.
В Арденнах были созданы лесные завалы, минные поля, подготовлены засады и позиции прикрытия. Наконец, в тех местах, где горные дороги выходили из Арденн на равнину, соорудили несколько достаточно сильных фортов.

Впрочем, все это делалось "на всякий пожарный", французы были уверены, что немцы через Арденны не пойдут. В литературе обычно утверждается, что эта их уверенность была основана на том, что в Арденнах не могут действовать танки. Это неверно, малопригодной для танков эту местность первоначально считали немцы, а французы о танках вообще не думали. Они полагали, что немцы не смогут протащить через Арденны свою среднюю и тяжелую артиллерию (забегая вперед, скажу, французы оказались правы: соединения группы Клейста вышли из лесов, имея при себе только противотанковые "колотушки" и легкие зенитки).

Дело в том, что, пройдя через Арденны, немцы оказывались на берегу широкого и полноводного Мааса. Вдоль левого берега этой реки французы подготовили вполне приличную оборонительную линию, хотя и состоявшую преимущественно из полевых укреплений. По опыту Первой мировой считалось, что прорвать такую оборону без мощной артиллерийской подготовки невозможно.

Крах Франции

Немецкое наступление началось 10-го мая 1940-го года. И сразу же все пошло не так, как планировали союзники. Бельгийцы, правда, успели взорвать почти все мосты через канал Альберта, но двигавшиеся прямо в боевых порядках наступающих немцев понтонно-мостовые части без труда наводили новые переправы. Форты и крепости были атакованы немецкими десантниками и без особого труда уничтожены. К примеру, тот самый "неприступный" форт Эбен-Эмаэль, имевший гарнизон около 1200 человек, был захвачен за пару часов немецким планерным батальоном.

Так что бельгийской армии не удалось задержать немцев на более-менее длительный период. Впрочем, французская и английская армии успели выдвинуться на намеченные рубежи, окопались там и подготовились к упорным позиционным боям в традициях Первой мировой. Но судьбы начавшейся войны решалась совсем не тут. Главный удар наносился там, где его не ждали - в Арденнах.

Надо думать, немцы тщательно изучили опыт советско-финской войны и постарались не совершать наши ошибки. Прежде всего, они не стали разыгрывать представление с предъявлением ультиматума, объявлением войны и прочими дипломатическими штучками, а напали внезапно, так что войска в Арденнах не успели занять позиции. Кроме того, немцы заранее провели детальнейшую разведку предстоящего поля боя, составили тщательнейшие планы и провели соответствующую подготовку войск.

★ **Парижане в ужасе: работает немецкий снайпер**

Сразу же за авангардом, захватывавшим охраняемые только обычными караулами препятствия на дорогах, следовали инженерные войска, устраивавшие аппарели возле бетонных стен, взрывавшие противотанковые "ежи" и засыпавшие ямы. Саперы оперативно вели разминирование. Противотанковые ворота были захвачены мотоциклетным десантом. Воздушные десанты высаживались возле фортов и блокгаузов и уничтожали их. Все шло, как по нотам, тем не менее, передовые части вышли к Маасу только на исходе третьего дня наступления.

Если бы Франция готовилась не только к обороне, но и немножко к наступлению и имела хотя бы один танковый корпус (танков у французов было много, но все они были рассредоточены по пехотным частям) и хотя бы парочку полков пикирующих бомбардировщиков, события могли пойти совсем по другому сценарию. Своевременно перебросив упомянутые части к месту ожидаемого прорыва, французы могли нанести контрудар, загнать немцев обратно в леса и горы и уничтожить там авиацией. Но Франция готовилась "только к обороне", так что ни о каких атаках и наступлениях речи не могло идти. Впрочем, навстречу немецким бронетанковым колоннам было выслано несколько кавалерийских частей, судьба которых была плачевна. Основная же масса французских войск спокойно сидела на берегах Мааса, в уютных окопах, и собиралась сидеть там очень долго - ведь артиллерии у наступавших немцев не было.

Но на дворе стоял не 14-й, даже не 18-й, а 40-й год. В дело вступила "сверхдальнобойная артиллерия" - пикирующие бомбардировщики. Сотни самолетов буквально перепахали всю французскую полосу обороны, так что, когда немецкие штурмовые отряды начали форсировать реку на надувных лодках, самодельных плотах и просто вплавь, сопротивление им никто не оказал.

★ 29 августа 1944. Она спала с немцами...

★ 1941. Немцы под Ленинградом

★ 1941. Парад на Красной площади

★ 1941. Подмосковье

К вечеру рокового для Франции дня 13-го мая французский фронт был прорван в трех местах. Немецкие саперы быстро навели несколько понтонных мостов, и танковые колонны устремились на левый берег Мааса. Хотя об этом пока не подозревали ни французы, ни сами немцы, исход войны был решен.

Принято считать, что немцы нашли "брешь" во французской обороне, "обошли" линию Мажино. Действительно, оборона на Маасе была не самой сильной, стоявшие там части укомплектованы главным образом резервистами и вооружение у них было далеко не лучшее.

Но вспомним о редко упоминаемом в литературе факте: под конец французской кампании немцы прорвали и саму линию Мажино. Части 7-й армии форсировали по описанному выше сценарию Рейн неподалеку от Страсбурга, без особого труда уничтожили форты на левом берегу и двинулись вглубь Франции.

Так что, если бы на берегах Мааса стояли кадровые части, а сами берега укреплены так, как это было на Рейне, продержалась бы эта оборона не намного дольше, чем в реальности.

Линия Сталина

Рассматривать фантастический сценарий, в котором советское руководство сосредоточило все силы и средства на чистой обороне и принялось бы возводить "неприступную" линию Сталина от моря до моря, я не буду. Простой арифметический подсчет показывает, что линия эта была бы гораздо слабее линии Мажино и линии Маннергейма. Протяженность нашей западной границы составляла до осени 39-го года не 130, и даже не 750 километров, а в несколько раз больше. И строилась бы линия Сталина не 20 и не 10 лет, а всего 5-6 (до конца первой пятилетки мы просто не имели нужной промышленности). Так могла ли такая линия остановить немецкие войска? Вряд ли. А если бы и остановила?

Отмечу, что, сосредоточившись на "чистой обороне", СССР не имел бы танковой и авиационной промышленности, у нас не было бы тех образцов техники, которые помогли выиграть войну (танков Т-34 и штурмовиков Ил-2, например). Значит, перейти от обороны к наступлению Красная Армия не могла бы физически. Сидеть в окопах и ждать, когда немецкая экономика не выдержит напряжения и рухнет, как это было в Первую мировую войну? Ждать помощи от союзников? Когда и при каких условиях был открыт Второй фронт, известно. А в случае затяжной позиционной войны на Восточном фронте западные союзники спешили бы с его открытием еще меньше. Так что, когда именно и с какими результатами кончилась бы Вторая мировая война при таком варианте развития событий, я лично предсказывать не берусь.

Так может, все же советское руководство правильно полагало, что

одной обороной войну не выиграешь?

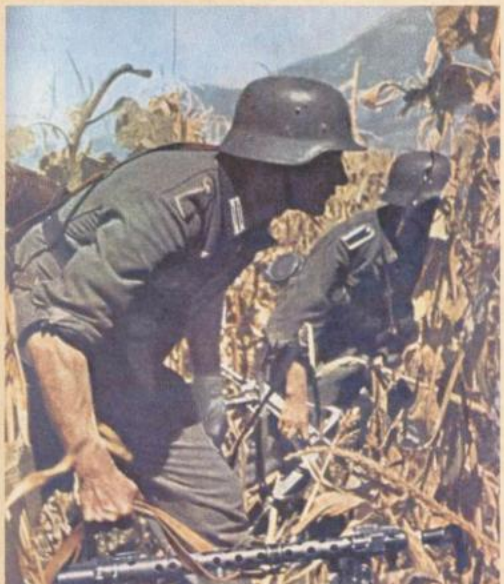
Перенесемся в осень 41-го. Немецкие войска стоят на подступах к Москве. Казалось бы, советским вождям пора одуматься, бросить всякие бредни о наступлении и засесть в глухую оборону. Но не тут-то было. Кое-что для обороны делается, выгоняется население на рытье противотанковых рвов, сооружаются бетонные ДОТы, устанавливаются надолбы и "ежи". Однако наряду с этим готовится контрудар по немецким войскам, приведший, правда, к сокрушительному разгрому немцев.

Не поздно было опомниться командованию Красной Армии и в конце 42-го. Отдать немцам Сталинград, соорудить оборонительную линию по берегам Волги и Кавказскому хребту, засесть там и ждать, когда добрые союзники откроют второй фронт. Но нет, советские военачальники все никак не уймутся и готовят контрнаступление, которое привело к окружению и уничтожению целой немецкой армии.

В середине 43-го на Курской дуге наши командиры вроде бы обрели, наконец, "правильное оборонительное мышление". Целые армии дружно роют землю, фронт опутывается колючей проволокой и покрывается минными полями. Но, когда немецкое наступление захлебнулось, вместо того, чтобы развить успех и еще глубже зарыться в землю, Красная Армия пошла в наступление.

Эти три примера показывают, что только при правильном сочетании обороны и наступления можно достигнуть серьезных стратегических успехов.

★ Немецкая пехота на Кавказе



★ 1941. Фашисты готовятся перейти границу СССР у Бреста

Правда, в начале войны у нас это не получалось.

Учения и война

Нам осталось разобраться с еще одним, широко распространенным заблуждением - что бойцов и командиров Красной Армии перед войной не учили обороняться. В свое время мне довелось прочитать довоенный "Боевой Устав пехоты", и я прекрасно помню, что в нем были главы: "Стрелковое отделение в обороне", "Стрелковый взвод в обороне", "Стрелковая рота в обороне". Устав, как известно, не догма, а руководство к действию, так что представить себе, что бойцы и командиры не изучали все, написанное в уставе, теоретически и практически, я не могу. Другое дело, что на изучение приемов обороны на низшем уровне (отделение - взвод - рота) нужно совсем немного времени. Научить младших командиров выбирать позицию обороны и намечать линию окопов можно за одно-два занятия. Ну а рытье стрелковых ячеек, окопов и ходов сообщения - тем более не бином Ньютона. Несколько больше времени нужно для обучения приемам обороны командиров взводов, рот и батальонов, но все нужные им знания они приобретали еще в военных училищах и на краткосрочных курсах комсостава. Так что в войсках действительно учениям по обороне отводилось совсем мало времени (потому как больше и не нужно). Сколько тренировок нужно провести, чтобы подразделение могло быстро выскочить из

★ Холмские ворота Брестской крепости, гарнизон которой на месяц остановил продвижение гитлеровских войск

казармы и занять заранее выкопанные окопы? А сколько для того, чтобы сами окопы рылись с должной быстротой? Ну а сидение в окопах отрабатывать и совсем не нужно - это каждый боец умеет чуть ли не с рождения.

Так что подготовка к пассивной обороне в РККА была на должном уровне. И в июне 41-го, когда нашим частям и отдельным подразделениям удавалось закрепиться на мало-мальски пригодных для обороны позициях, немцы прорывали их с трудом.

Подводя итоги, скажу, причина неудач Красной Армии в начале войны лежит вовсе не в "неправильной наступательной доктрине". А в чем же? Об этом поговорим в следующий раз, где нибудь через год.

SUDEKI™
RPG, потрясающая своей масштабностью.
Отважные герои, соблазнительные героини, тонкий юмор
и захватывающий фэнтезийный сюжет.
Добро пожаловать в Sudeki.
ZOO Digital Publishing
CLIMAX
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
BINK VIDEO
NVIDIA
16+
PC DVD-ROM
© 2005 Climax, разработка. © 2005 ZOO Digital Publishing Ltd. Название ZOO Digital Publishing и логотип ZOO Digital Publishing являются зарегистрированными товарными знаками компании ZOO Digital Publishing Ltd., входящей в ZOO Digital Group plc. Название Sudeki является товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах. © 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru.

"Вторая мировая"

Владимир ВЕСЕЛОВ

ВЕРНОСТЬ ТРАДИЦИЯМ

Игра о Второй мировой войне должна делаться столько же времени, сколько продолжалась сама Вторая мировая война
Мнение сотрудников фирмы "1С"

★ **Жанр** 3D-тактика **Издатель** 1С **Разработчик** 1С **Дата выхода** Своевременно, или несколько позже **Сайт** games.1c.ru/ww2rts

Год назад, рассказывая в третий раз о "Второй мировой", я высказал надежду, что игра выйдет в свет до мая нынешнего года. Этим высказыванием я нарушил одну из главных морских заповедей: "Никогда не говори вслух, что такое-то событие произойдет в такое-то время". В наказание за этот вопиющий проступок я должен опять писать превью по данной игре. Четвертое.

Но Настоящих Стратегов измором не возьмешь. Будем считать, что начинать подготовку майского номера с посещения фирмы "1С" и написания превью по "Второй мировой" стало для нас традицией. А традиции, - это хорошо.

Что пропало

За первые три года работы над игрой было сделано очень много. Не удивительно, что на четвертый год пришлось что-то выкидывать. Например, игра лишилась фоновых боев, о которых я писал два года назад. Напоминаю, в то время как вы вели свою локальную войну в центре карты, где-то на ее окраинах и даже за границами шли скриптовые боевые действия, вмешиваться в которые вы не могли. Это создавало прекрасную атмосферу, но уж очень здорово жрало системные ресурсы. Так что во благо игрокам с не очень сильными компьютерами разработчики эту фичу выбросили.

Так же игра окончательно лишилась корабликов. От миссий, протекающих на морском побережье и в устьях широких рек, было решено отказаться, так что заготовленные модели паромов и малых судов списали в архив. Туда же пошли и бронекатера. Разработчики совершенно справедливо решили, что эта техника только усложнила бы игроку жизнь, ничего особо не добавляя в игровом плане. Вполне возможно, что не будет в игре и бронепоездов. То есть они, скорее всего, останутся, но только в качестве неподвижных декораций.

Что появилось

Первым делом упомяну об аэросанях. Эта экзотическая техника будет доступна при игре за Красную Армию в некоторых зимних миссиях. Насколько это повлияет на игру, сказать не могу. Но, в любом случае, фишка оригинальная, где-то даже уникальная. Вся остальная техника Второй мировой в игре уже давно есть, так что вряд ли что-то добавится, скорее уж что-нибудь еще пропадет.

По многочисленным просьбам игроков, добавлены окопы. Они будут даваться изначально в миссиях, где игроку или его противнику придется встать в глухую оборону. Самому рыть окопы будет нельзя. На мой взгляд, это правильно. Самая длинная миссия в игре будет занимать не более получаса реального времени, а за это время окопы полного профиля вырыть невозможно.

Что изменилось

Напоминаю, игра делается уже четыре года. А в четырехлетнем возрасте ребенок способен на самостоятельные поступки, порой неожиданные для родителей. "Откуда он этого набрался? Ведь ни кто его этому не учил!" - удивляются порой папы и мамы. "Вторая мировая" тоже на четвертом году жизни смогла удивить своих "родителей". Они вдруг обнаружили, что создали прекрасный пошаговый варгейм.

Дело в том, что в игре есть возможность отдавать приказы подчиненным в режиме паузы. Если при каждом изменении ситуации (появлении противника, уничтожении очередной цели и т.д.) ставить игру на паузу, не торопясь разбираться с ситуацией и раздавать приказы, мы и получим практически пошаговую игру с нефиксированной длиной хода.

Впрочем, поклонники более динамичного стиля могут не использовать паузу, или делать это лишь из-

★ **Сани новые мои!**

★ **Э, дорогой, а подвеска-то у тебя полетела, придется менять...**

редка. Тогда получается нормальная RTS, со всеми ее достоинствами и недостатками.

Другой приятный сюрприз, который преподнесла создателям игра, - возможность почти полностью отказаться от скриптов. Шибко поумневший AI сам способен разобраться с возникающими ситуациями, так что противники будут действовать не по заранее созданным сценариям, а в зависимости от конкретной обстановки. На скрипты заведено только начало боя, прибытие подкреплений и кое-какие события, которые должны обязательно проходить по сюжету миссии.

Надежда

Повторю еще раз, появление в майском номере очередного превью по "Второй мировой" стало доброй традицией. А традиции нужно хранить. Так что я надеюсь, что еще много-много лет мне предстоит посещать гостеприимный офис "1С" и знакомиться с этой великолепной игрой.

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Экстремум

Сейчас мы переживаем решающий момент войны, период, представляющий единственную в своем роде возможность для встречи.
телеграмма Черчилля и Рузвельта Сталину, 19 августа 1943 года.

★ **Жанр** RTS **Издатель** CDV **Разработчик** Digital Reality **Дата выхода** первое полугодие 2006 **Сайт** www.war-front.com

Умница CDV, как всегда, первой почуяла, куда дует реально-стратегический ветер этой весной. Рядовой геймер объелся Второй мировой до икоты: "Тигра" от "Пантеры" отличает по лязгу гусениц, всякие там тактико-технические данные от зубов отскакивают. О том, чтобы в приличном обществе Омаху-бич упомянуть, и думать забудь - засмеют. Что же делать в такой ситуации честному немецкому издателю? Не закрывать же, в самом деле, лавочку?!

Выход оказался до смешного прост: не хотите классической войны, так мы вас альтернативной достанем. Значится так: Гитлера пришибли еще в самом начале войны его же соратники по партии, так что извольте повоевать аж до самого 49-го года. А мы вам под это дело выпишем всяких экзотических образцов чудо-оружия. Мало? Вот вам тогда в нагрузку разветвленное дерево технологий и детальный менеджмент разнообразных ресурсов. Что, все равно тошнит от сеттинга? Как насчет изумительно красивой картинки и всяких спецэффектов? Разработчики из Digital Reality обещают сделать полностью интерактивное окружение и провести вас с боями по всему миру. В общем, будет все на высшем уровне. На официальном сайте игры пока нет ничего кроме пресс-релиза на немецком и трех картинок. Процент содержания Фотошопа в этих картинках таков, что трудно пока определить, какие части изображения взяты со скринов, а какие привнесены позже. Но если игра будет содержать половину того, что нам показывают, то ее ближайшим конкурентам придется крепко задуматься о внешнем виде.

Оснований не верить обещаниям CDV нет: камрады из Карлсруе нас еще ни разу не подводили. Остается дождаться E3, где проект будет представлен детально, и убедиться, что второсортных продуктов в Германии не выпускают.

★ **Модели техники первоклассные, да и освещение реализовано нешуточно**

★ **На этой картинке только точечных источников света 19 штук и все цветные. Если это скриншот, то каковы же системные требования?**

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Вторая тыловая

Настоящих золотых рыбок не продают.
Народная мудрость

★ **Жанр** RTS **Издатель** 1С **Разработчик** Best Way **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** games.1c.ru/outfront

Обертка

Забудьте о прежней "В тылу врага". В сиквеле не осталось ничего от первой части: ни одной текстуры, ни одной модели, ни одной анимации не было перенесено оттуда сюда. Уровень детализации таков, что камеру не стыдно приблизить к земле, в самую гущу событий. Все перерисовано с величайшим тщанием, внимание к деталям - предельное. Т-34, пробирающийся по зимнему лесу, валит одну елку, та в свою очередь, падая, цепляет другую. В результате снег осыпается с веток, оставляя качающееся дерево чернеть на заснеженном пейзаже. Другой пример: огнеметчик (есть теперь и такие) поджигает угол двухэтажного здания. Огонь

★ Райан? Райан!..

распространяется по первому этажу, пламя лижет стены, через слуховые окна на чердаке валит черный дым, засевшие в доме немцы выбегают из горящего здания за несколько секунд до того, как обваливается угол дома, а вслед за ним и кровля. Впрочем, рассказывать, как и в прошлый раз, бесполезно - смотрите на скриншоты.

Картинка, тем не менее, сохраняет некоторую мультяшность, не претендуя на серьез, характерный для той же “Второй Мировой”, например. Да и общий настрой игры остался прежний - залихватская драка с максимумом спецэффектов и без излишнего пафоса.

★ Смотрите, а новенький-то зажигает!

★ Наши в рукопашную добивают расчет немецкой пушки

Конфетка

Внутри “В тылу врага 2” еще вкуснее, чем снаружи. Новый AI заставляет поминутно всплескивать руками. Вот Сергей Герасев, любезно согласившийся показать нам ВТВ2 в действии, обводит рамкой пяток пехотинцев и указывает им точку на карте. Бойцы строятся в цепь и бегут по полю в сторону небольшой фермы, занятой немцами. Как только противник замечен, наши рассыпаются по укрытиям и теперь уже движутся перебежками от куста к забору, далее за поленницу и т.д. Противник тоже не дремлет: один солдат убегает прочь, остальные залазят в дом и занимают позиции у окон. Завязывается перестрелка, солдаты меняют позиции, если обзор нехорош, грамотно применяют гранаты, подхватывают с земли оружие. Убежавший немец, возвращается с подкреплением. Оценив ситуацию во дворе фермы, они начинают заходить с фланга, пытаясь окружить нападающих. Наши в ответ перегруппировываются и занимают круговую оборону. Штука вся в том, что все описанное выше происходит без участия игрока: AI второй части ВТВ способен самостоятельно решать поставленные перед ним боевые задачи. Выделенные рамкой бойцы, автоматически становятся отдельным отрядом, обретая групповой разум и способность действовать сообща. Подразделения прикрывают друг друга, движутся вместе и стараются использовать укрытия на пути к заданной точке.

Берем под управление танк и направляем его к месту боя. На ферме уже в разгаре рукопашная. Солдаты колотят друг друга кулаками и ногами, гранатометчик крушит врага, используя базуку в качестве дубины. При виде приближающегося танка, немцы бросаются наутек, наши же бойцы, воспрянув духом, хватают с земли оружие и бегут в атаку вслед за боевой машиной.

★ Немцы не учли опыт коллег, полученный на Чудском озере

Послевкусие

Я признаться, не особенно верил, что в такой игре как “В тылу врага”

можно что-то кардинально изменить: слишком уж совершенным казались дизайн и геймплей. Вынужден признать, что сильно ошибался - вторая часть непохожа на свою прародительницу и внешне, ни по сути.

Радостно, что движок позволяет разработчикам не думать о том, как реализовать ту или иную задумку. На все мои вопросы “А можно ли...?” ответ был “Без проблем!”. Можно сделать, чтоб солдатики сами технику захватывали? Можно! А вот лед на речке гранатой подорвать? Нет проблем! А захваченный танк из миссии в миссию перетащить? А зачем это вам? Ну, можно вообще-то, только вот баланс пострадает.

Люди из Best Way стоят в двух шагах от того, чтобы разрушить жанр RTS в том виде в каком он есть сейчас и заложить основы абсолютно нового стратегического геймплея. Но об этом мы поговорим ближе к осени.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Взяли высоту 30? Никакого перекура!

Армейского спортсмена спрашивают:
- Возьмешь высоту 2-40?
- Со взводом автоматчиков и двумя БТРами.

★ **Жанр** FPS **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** Gearbox Software **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.brothersinarmsgame.com

В преддверии старта E3 издательство Ubisoft Entertainment опубликовало список игр, которые оно собирается везти на надвигающиеся всемирные смотрины. Мало кто ожидал, что среди анонса Tom Clancy's Splinter Cell 4, а также третьих частей Prince of Persia и Tom Clancy's Ghost Recon найдется место проекту с рабочим названием Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter.

На данный момент о загадочном проекте нет ни грамма официальной информации. Все подробности последуют после открытия американской выставки, то есть после 18 мая сего года. Пока что приходится доверять непроверенным слухам и догадкам фанатов. Нам сулят более продвинутый искусственный интеллект противников и напарников, переработанную систему взаимодействия пехоты с танками и высадку американского десанта на территории оккупированной фашистами Голландии в качестве нового театра военных действий.

Самый главный вопрос: будет ли это адд-он или же нас ожидает скороспелый сиквел? Заядлые поклонники приключений сержанта Мэтта Бейкера полагают, что нас ждет полноценная вторая часть, но выполненная на старом графическом движке. В пользу этой версии говорит выступление полковника в отставке Джона Анталя (исторический консультант первенца) в конце октября прошлого года на специальной пресс-конференции в Лондоне. На заданный вопрос из зала о превращении игры в сериал он ответил следующее: “Мы уже работаем над сиквелом. Мы хотим и дальше следить за приключениями сержанта Мэтта Бейкера на протяжении всей

★ **Финальный ролик из Brothers in Arms: Road to Hill 30 недвусмысленно намекал на неминуемость продолжения**

Второй мировой войны. Нам кажется, что народу захочется увидеть продолжение истории, рассказанной нами в первой игре”.

В запасе имеется еще и косвенное подтверждение. В начале года руководство Gearbox Software в срочном порядке наняло к себе на работу студентов-программистов и известных моддеров. Хотя, сами понимаете, с таким же эффектом необстрелянные кадры можно бросить на клепание адд-она, а старой гвардии поручить создание второй части, которая уже будет ориентирована на Xbox 360, PlayStation 3 и мощности свежей операционной системы Longhorn.

Владимир ЧАПЛЫГИН

В новой одежке на старый лад

Если мы проиграем эту войну,
я начну другую под фамилией моей жены.
Моше Даян

★ **Жанр** FPS **Издатель** Vivendi Universal Games **Разработчик** Valve Software **Дата выхода** Лето 2005 **Сайт** www.dayofdefeat.com

Почти четыре года назад никому не известная команда единомышленников отправилась на выставку Mod Expo с надеждой увидеть своих кумиров из Valve Software. Самым ценным предметом их багажа являлась болванка с Day of Defeat. Детище подростков (на тот момент по американскому законодательству все они считались несовершеннолетними) превращало культовую научно-фантастическую игру Half-Life в командный шутер, чьи действия разворачивались в 1944 году во время сражений союзников на Западном фронте. Тогда еще не избалованный обилием WWII-прожектов народ воспринял очередной бесплатный мод от любителей на ура.

Ухватить жар-птицу за хвост

А дальше все складывалось как в прекрасной сказке. Ребята настолько поразили Гейба Ньювелла, что вскоре были зачислены в штат Valve Software и выпустили свое творение в качестве полноценного продукта. На прошлогодней выставке E3 разработчики рассказывали о новых приключениях Гордона Фримена и Counter-Strike: Source, но при этом не забыли вскользь упомянуть о свежей версии Day of Defeat.

Day of Defeat: Source

Когда война становится отрадой для глаз

Первые подробности последовали вслед за выходом Half-Life 2. Главным коньком должен стать переход со старых технологий на мощности движка Source. Нам обещают заново перерисовать каждый кусочек старой версии игры. Неказистые фасады зданий засияют обилием красок, в окнах наконец-то появятся полноценные стекла, часть сражений перенесется на большие открытые пространства, местные сточные канавы после тесного знакомства с пиксельными шейдерами наполнятся водой.

После смены графической оболочки даже и не верится, что перед твоими глазами все тот же Day of Defeat. Немцы, как и раньше, поливают подконтрольные им зоны плотным огнем, а наша команда пытается обойти их с флангов и захватить заветные флаги. Только с появлением физики "тряпичных кукол" это дело смотрится чертовски реалистично. Станковый пулемет рвет людей на куски, от взрыва гранаты тело подбрасывает в воздух, очередь из автомата закручивает противника вокруг своей оси, а точное пущенная в лобешник пуля в мгновение ока валит бедолагу на землю.

★ Полуразрушенные здания всегда считались удобными местами для нычки снайпера

Мода по прежним лекалам

Сотрудники Valve Software действует в строгом соответствии с принципом "тех же щей, да погуще ". В своих интервью они неустанно повторяют, что все усилия брошены на визуальные красоты, поэтому никаких революционных изменений в игровом процессе нам ждать не следует. Зачем избавляться от того, что великолепно зарекомендовало себя в прошлом и хорошо работает по сей день? Разумеется, геймплей не обойдется без легкого косметического ремонта. Например, в целях пущей реалистичности возросла отдача от оружия, а также увеличен радиус поражения базуки. Но это все мелочи, а ключевые принципы (размер карт, оружие, специализация бойцов) останутся без существенных изменений.

В настоящий момент проект прибывает в стадии бета-тестирования. Кстати, разработчики заранее предупреждают, что не стоит обращать внимание на средненькие модели персонажей. Дело в том, бета-версия (опубликованные скриншоты именно оттуда) использует скины, позаимствованные из старичка Day of Defeat 1.3. Как только игровой процесс будет отточен до кристального блеска, программисты займутся детальной прорисовкой новых моделей персонажей и оружия.

★ Немцы готовы костьми лечь, только бы добраться до флага

Ближайшие перспективы

На сто процентов известно, что в комплект с игрой будут входить возведенные на движке Source четыре классических карты Zero, Avalanche, Flash и Donner. Названия остальных пока что держатся в строжайшем секрете. После летнего релиза разработчики планирует действовать примерно по такой же схеме, как это было с Half-Life 2: Deathmatch, то есть постоянно выкладывать для свободного скачивания свежие локации, модели оружия и прочие полезности. Кстати, до сих пор не ясно, поступит ли Day of Defeat: Source в свободную розничную продажу или же окажется доступен только на сервере Steam. Удовольствие стянуть игру из интернета обойдется подписчикам в 15 долларов (оплата только по кредитным карточкам Visa или Master Card). Владельцы бронзовой версии Half-Life 2 должны выложить 10 баксов. Обладатели золотых и серебряных коробок, как и планировалось ранее, обзаведутся игрой бесплатно.

Морской охотник

Лошади умеют плавать...

Махмуд

Но радостно встретит героев...
Н. Букин, Е. Жарковский.
"Прощайте, скалистые горы"

★ **Жанр** Симулятор **Издатель** Акелла **Разработчик** Акелла **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.pt-boats.net

Мы не знаем ни одного журнала, который бы не написал о "Морском охотнике" хотя бы раз на протяжении последних двух лет. Еще бы - необычная игра, на излюбленную "Акеллой" морскую тематику. Вот и сейчас мы хотим лишний раз взбаламутить народ, рассказав о том, что сегодня видно на горизонте.

Торпеды к бою

У нас под рукой торпедный катер, способный при большой удаче затопить вражеский корабль, а при офигенно большой удаче еще и уцелеть после этого. В начале карьеры нам отводится роль всего лишь стрелка, и миссии придется выполнять соответствующие, а ближе к концу службы под рукой будет уже четверка катеров. Разумеется, мы будем управлять одним из них, и отдавать команды остальным.

Всего игрок должен будет сделать три подхода к игре, по разу за каждое действующее в спектакле лицо - американцы, немцы и мы, народ-победитель. Каждая кампания представляет собой набор миссий, завернутых на самые разные фишки. Будет не скучно, нас ждут и атака на конвой, и прикрытие десанта, и отстрел самолетов. Топить все, что плавает и летает, ибо место ему на дне морском, согласно последнему распоряжению командования.

Сложность игры будет плавно варьироваться от уровня крутого хардкора до практически полной аркады. Практически - потому что физика всего, что связано с водой, будет просчитываться правильно во всех случаях, а меняться будут, к примеру, такие параметры, как сложность подготовки и запуска торпеды. На убер-сложном уровне это будет целая последовательность расчетов, которым не учат в средней школе, и игроку придется внимательно почитать руководство. Но это не значит, что все будет слишком сложно и мутно. Как сказал ихний главный по тарелочкам, все будет направлено только на качество геймплея, оставляя за бортом некоторые, возможно даже и крутые, но нудные навороты.

Отчаливай

Вообще эти маленькие юркие посудины ходили по всем морям, но в игре будет представлено только два региона - кусочек Балтийского моря, это около шестидесяти километров побережья, а также та небольшая часть Черного моря, где уместились Геленджик, Феодосия и Новороссийск, то есть районы, в которых базировались наши торпедные катера. На сегодняшний день в игре присутствует уже двенадцать моделей катеров, каждый из которых смоделирован с изумительной точностью. Помимо этих лодчонок, вокруг игрока постоянно будут находиться и более крупные корабли, а уж о самолетах говорить не приходится, воздушная разведка в море - первое дело. И все смоделировано по первому классу, не придерешься ни к чему.

★ Вот они, мягкие тени, которые отрисовываются по технологии HDR. В данном контексте этот термин означает "красиво"

★ Сдается мне, нас взяли в вилку. Можно прыгать за борт

Командир катера, пославший торпеду точно в цель, сможет насладиться впечатляющей картинкой плавного вскрытия корпуса вражеского корабля и толпами моряков, прыгающих с его высоких бортов, причем наблюдать это можно будет с разных ракурсов, как в хорошем фильме-катастрофе.

А еще там были дождь и волны. Думаю, нет смысла много говорить о гидродинамических процессах в отдельно взятом кусочке моря, нужно просто посмотреть на скриншоты. Единственное, что хочется отметить особо - это динамические волны, гордость разработчиков; они на самом деле влияют на физику игры. Катер, пролетевший на большой скорости поперек вашего кильватерного следа, начинает скакать, как оглашенный, а сами волны расходятся от кормы катера с пугающей реалистичностью. Вах, шайтан!

Восточная мудрость гласит: "Оттого, что сто раз скажешь "халва", во рту слаще не станет". Согласимся, но лишь частично, потому что халва под названием "Морской охотник" становится слаще с каждым месяцем.

★ Немецкие канониры не блистали мастерством. К счастью для нас

Блицкриг II

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Шустрыйкриг

Война закончена лишь тогда, когда похоронен последний солдат.
Александр Суворов

Жанр RTS **Издатель** CDV **Разработчик** Nival Interactive **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Блицкриг 2" появится на наших компах где-то в сентябре, за окном будет идти дождь, а мы сварим кофе, запустим игру, возьмем трехмерный КВ и отправимся мочить фашистскую гадину. Неплохая нам светит в этом году осень.

А пока два сотрудника редакции *(Константин Подстрешный и Гнэл Унанян - прим. ред.)* засели за компьютером в Nival'е, и ощущение у нас самое странное. На экране вроде один в один старина "Блицкриг", но только какой-то слишком уж трехмерный. По слишком трехмерным знакомым горкам, ползают слишком уж трехмерные знакомые танчики.

По оси Y

Любому, кто последние два года проходил "Блицкриг" и многочисленные блицкриговские адд-оны, не понятно, как, кроме ровной местности и возвышенностей, на карте может быть еще что-то. Но только представьте, что над одним холмом может быть другой - повыше... О да, мы понимаем, что это противоестественно.

Одна из первых миссий, которую удалось оценить, была как раз из этаких - с захватом высоты. Не абстрактной горки, а вполне себе высотищи, которая не вся еще и на карте уместилась. Причем американцы уже успели окопаться по всем правилам: заминировали дорогу, поставили на вершине артиллерию и для полного комфорта понатыкали зениток. Так что, действуя одним-двумя типами войск, выкурить их оттуда никак не получалось, зато комплексный подход (разведка местности пехотой + навесной обстрел из самоходки по зениткам + танковая атака и вовремя вызванная авиация) показал себя во всей красе. Высоту, кстати, мы почти взяли, жаль, немцы закончились.

Измена! Блицкриг изменили!

Исчезли случайные миссии, вместо этого теперь есть разделение на обязательные и необязательные. Обязательные - те, которые нужно выполнить, чтобы пройти главу, необязательные - те, за которые дают дополнительные апгрейды войск. Менеджмент игры строится на такой непривычной единице, как количество подкреплений. Есть у нас на главу, допустим, 30 подкреплений, на одну миссию мы можем взять пять. И во время миссии вызвать пять раз подмогу, без разницы, что это будет: танки, артиллерия или воздушный десант. Но если мы сэкономим, и позовем на помощь только три раза, то общее число подкреплений на кампанию у нас останется 27.

Год назад предполагалось, что на поле боя будут присутствовать и специальные юниты-герои (вроде снайпера Зайцева или танкиста Витмана), но сейчас они остались только в стратегическом режиме. Войскам можно назначать командующих, отчего показатели бойцов бодро так подскакивают, например, под руководством опытного пилота самолеты научатся вылетать в дождь. Нужно ли говорить, сколько могут натворить тяжелые бомбардировщики, если противник не может вызвать истребители.

Внешне игра смотрится... Забудьте. Nival делал когда-нибудь игры, которые не смотрелись? Единственное, что пока вызывает опасение, - камере разрешают слишком уж близко подъезжать к технике. Взгляните на соседние страницы, сегодня компьютеры умеют выдавать такое высокое качество моделей, что если игра вдруг покажет нечеткие текстуры, то сразу же во многом уступит конкурентам. Своим успехом первый "Блицкриг" во многом обязан очень аккуратной графике. Ни к чему второй части нарушать традицию.

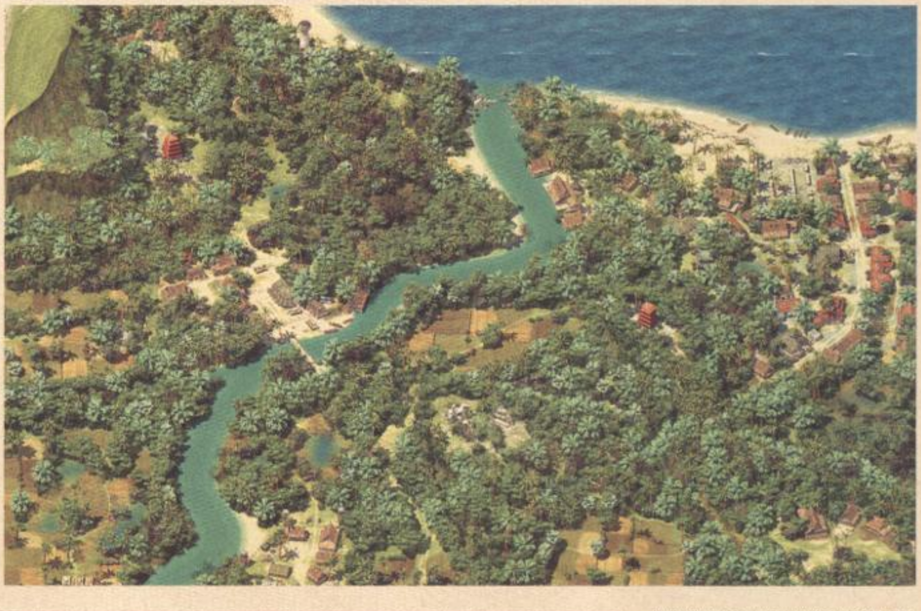
И еще всякое поменяли, что поменьше

Самолеты не рассыпаются в воздухе, а задорно жужжа падают на карту и могут утащить с собой на тот свет несколько юнитов, которые прятались на земле. В некоторых миссиях союзником выступает компьютер, причем AI довольно умело дерется сам с собой, разве что только солдат совсем не жалеет. Задания не сводятся к идее фикс первой части - "захвати склад", а стали гораздо разнообразнее. Так, мы видели собственными глазами ночную операцию, где под покровом темноты, не поднимая лишнего шума, спецназ вырезал немецкую линию береговой обороны...

Так что за всю игру мы почувствовали себя обманутыми только один раз: когда уже выключали компьютер, нас на полном серьезе спросили, вы тут без присмотра пятых "Героев" запускать не пробовали?

★ Теперь другие типы авиации получат шанс отбиться от истребителей. Особенно если истребители - зеленые новички, а в штурмовиках или бомбардировщиках сидят ветераны

★ "Как прекрасна наша саванна с высоты птичьего полета", - говорил в таких случаях котенок с улицы Лизюкова. Самый рядовой уровень, а разглядывать можно часами



Комбат Батяня

Игорь БОЙКО

Мелкая блоха злее кусает.
М.Шолохов. "Они сражались за Родину"

★ **Жанр** RTS **Издатель** GFI **Разработчик** GFI UA **Английское название** Officers **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.kombat-game.ru

Так какую же все-таки роль играет личность в истории? Зависит ли от одного человека победа или поражение в войне, тем более, что в ее начале он может быть приравнен к пешке на шахматной доске?

Ответ на этот вопрос мы дадим самый положительный, если речь идет о герое реалтаймовой стратегии с ролевыми элементами под названием "Комбат".

★ **"Комбат" на Игрограде**

Три кампании, по одной за каждую из возможных сторон: наши, немцы или союзники. Начало начал - 1939 год для Германии, 1941 - для СССР и 1943 для тех, чьи потомки не уверены, на чьей стороне воевали предки.

Исходная расстановка сил, вооружение, состав войск соответствует исторической реальности. Остается только выбрать род войск - пехоту или танки - и можно приступать к игре.

Эй, комвзвода! Для тебя и твоих ребятишек есть работенка. Выполнишь - получишь старлея, роту и экспу, да и уцелевшие парни в накладе не останутся: поумнеют и посуровеют.

Получив очередное задание наш герой приступает к решению тактической задачи с использованием доступных ресурсов. Помимо непосредственно подчиненных ему юнитов, он может запросить у AI помощь, выражающуюся в применении вспомогательных войск: спецназа, дальнобойной артиллерии, авиации, инженерных подразделений, разведки, контрразведки и т.д.

Разработчики обещают более ста различных типов транспортных средств, бронетехники, самоходных орудий, артиллерии и авиации. Вершина военной карьеры нашего героя - должность командира дивизии. В этом случае под началом протагониста окажется полторы тысячи боевых единиц (три полка, девять батальонов, восемнадцать рот или 54 взвода). Сражения будут проходить в квадратных локациях 20х20 км, расположенных на направлениях главных ударов. Помимо ведения боевых действий, понадобится заботиться о наличии боеприпасов и продовольствия.

Что касается ролевых параметров героя и юнитов, то с их помощью можно будет повлиять на точность стрельбы, дальность обзора, мораль, знание медицины и т.п. Прокачанные с самого начала игры ветераны будут особенно важными для реализации планов игрока, т.к. с каждой новой миссией сложность заданий будет повышаться.

Графический движок игры вызывает уважение, большое внимание уделено детальной прорисовке не только юнитов, но и элементов ландшафта. Высокая трава с полевыми цветами, клен с соответствующими кленовыми листьями, облака, дым от взрывов, отражения в стеклах витрин, трещины на асфальте - все очень аппетитно и похоже на жизнь. Да, добавьте в эту копилку смену погодных эффектов, времени суток и сезонов. Плюс интерактивный терраморфинг, позволяющий окапываться и использовать только что образовавшиеся воронки как укрытия.

Далеко не последняя роль в игре отводится AI, который не только осуществляет глобальное управление силами враждующих сторон, но и ставит игроку текущие задачи, в зависимости от складывающейся ситуации и даже от того, насколько хорошо игрок поработал в предыдущих миссиях.

Осталось сказать пару слов об игровых режимах: помимо кампании для одиночной игры предусмотрен скирмиш, любители мультиплеера смогут сыграть совместно в кооперативе, устроить одиночный или командный дефматч.

Не исключено, что в релизном комплекте будет поставляться редактор карт. В планах девелоперов значится и редактор сценариев.

★ **Оцените проработку самолета в игре, не являющейся авиасимулятором**

★ **Обратите внимание на достоверность вооружения пехотного отделения: два пулемета, одно противотанковое ружье, три винтовки и автомат**

Call of Duty 2

Махмуд

СОЛДАТ ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

Кому война, а кому мать родна.
Русская народная поговорка

★ **Жанр** FPS **Издатель** Activision **Разработчик** Infinity Ward **Дата выхода** Март 2006 **Сайт** www.callofduty.com

Они ее объявили. Не стоило даже задумываться о том, будет ли продолжение у столь громкой игры. Вопрос стоял только о сроках. Разработчики не особо торопятся раскрывать свои секреты, выдавая информацию мелкими дозами. О дозе номер один мы сейчас и поговорим.

Три веселых друга

Воевать будем за три страны по очереди, но на одной стороне, против плохих парней. В битве за мир наш солдат поочередно послужит в армиях США, Великобритании и России (кто бы сомневался!). Если говорить точнее, то военных будет трое. Первый, британский сержант Дэвис, прогуляется по Северной Африке и немножко по Европе; говорят, что будет одна большая миссия (?), в которой игрок повоюет за SAS. От Советской Армии в игре зарисуется некто Василий Иванович Козлов, рядовой, который начнет свой путь в окрестностях Москвы, далее - Курск и Сталинград, а закончится война для него, по всей видимости, в Берлине. А за третьего союзника сойдет капитан Билл Тэйлор. Поскольку Америка, как ни доказывай обратное, сыграла самую важную роль во Второй мировой, то для нее в SoD2 будет предусмотрено аж две большущие кампании, одна из которых начнется... Только не говорите, что не знали, где она начнется. Ну да, верно, а вторая кампания будет иметь место на другой половине Земли, в Тихоокеанском регионе.

Что касается самих заданий, то предполагается, что они не будут следовать одно за другим. Вы сможете в любой момент времени выбирать любую миссию за любого персонажа, либо проходить одну кампанию от начала до конца. Но тут явно прослеживается силлогизм. Если учесть, что одни миссии будут открываться после прохождения других, а разработчики именно об этом и говорят, то о какой свободе выбора может идти речь? Туманно как-то.

Заходите, будет весело

А теперь об обещаниях. Разработчики божатся, что геймплей будет более интенсивным и реалистичным. Это им гарантировали двое военнослужащих, нанятых в качестве консультантов, один в чине капитана, второй - аж цельный полковник. Предполагается также, что локации подрастут в размерах и игрок получит больше свободы в выполнении заданий. К слову сказать, сюжет совсем не будет линейным (еще бы, с тремя-то персонажами). Задания придется выполнять самыми разными способами и в любой последовательности, используя как старый арсенал, так и около пятнадцати видов нового вооружения.

Еще пару слов о свободе. Каждая миссия, к примеру, может содержать несколько целей, причем последовательность выполнения задачи будет зависеть только от игрока. И путь до цели ему тоже придется выбирать самому, потому что здесь не будет перекрытых переулков, волей или неволей указывающих путь. Город будет городом, со всеми его улочками и дворами. Аллилуйя! Наступило прозрение! Даешь деревне навозные кучи, а городу - свалки и тупики с бомжами! Когда (или же, все-таки, *если?*) это будет реализовано, мы первые свалим тележку с цементом в фундамент памятника разработчикам. Ибо это хорошо.

"Но самое потрясающее вас ждет впереди", - говорят нам подпрыгивающие от нетерпения гиды. Игра обеспечит невиданный доселе уровень погружения. А выражаться это будет, судя по всему, в количестве сломанных столбов на единицу улицы и в суммарном весе пуль и снарядов, просвистевших над ухом игрока. Правда, еще нам обещают, что после битвы все вокруг останется как есть. Трупы врагов не исчезнут в дымке туманной, а останутся зловещим украшением пейзажа. Груды кирпичей и развалины домов так и будут дымиться, а язычки огня там и сям будут продолжать радовать всех начинающих пирома-

★ **Вон за той кочкой еще что-то шевелится. Огонь!**

★ **- Вась, ты че ржешь-то?**
- Ой, я не могу!.. Ну кто ж так взрывы отрисовывает?

★ **- Слышь, может еще по одной, пока садовник нас не застукал?**
- Нельзя! Если придется бежать, растеряешь все яблоки

нов. Здесь была война, ясно вам? Не трогать до прихода экспертов.

Время прохождения игры увеличится. В случае с первой CoD его можно было уложить в десяток часов, но сейчас все будет по-другому. Большее количество карт, их увеличенные размеры, другие акценты - все это даст нам время для размышления. Хотя сами разработчики во весь голос кричат, что для них важнее сама игра, чем те пятнадцать часов, затраченные на прохождение. Мне показалось, или вы тоже слышали эту цифру?

★ На этой планете все не так. И холодно, и снег сыплет. Вот завоюем ее и смоемся обратно

Запуск пыли в глаза

Обеспечивать красоту и ослеплять недовольных будет абсолютно новый движок, созданный в Infinity Ward. Старый, от Quake 3, уже обрюзг и ослаб, он совсем не справляется с текущими мировыми тенденциями.

Консультанты вдоволь поездили по миру, отсняв тонны фотоматериала, которые пошли в дело без всяких ограничений. Уже сейчас, судя по скриншотам, можно говорить о том, что разработчики в полной мере воспользовались результатами труда своих партнеров по команде. Картинка выглядит блестяще, как в прямом, так и переносном смысле. Да и в модельки, как мы видим, вложена не одна сотня нелишних полигонов. Эффекты обещают затмить все доселе выпущенное и обеспечить душе игрока рай еще при жизни. Оцените сами. Даже если половина из этих скриншотов обработана в фотошопе, другая половина заставляет задуматься о бренности сущего на Земле. На колени!

★ Поначалу наш поход выглядел так, как нам обещал туроператор...

★ ...но потом что-то сильно зашумело, наверное, это были те самые слоны, о которых нам говорили перед сафари

Мама, они умеют стрелять!

Еще одно обещание, которое кочует от игры к игре, и которому, похоже, никогда не суждено сбыться. Умные боты. Гениальные неписи. Сообразительные партнеры. Вот что нас ожидает. Команд им отдавать не придется, они и сами будут с усами, смогут прикрыть вас и друг друга, обойти врага и напасть на него с фланга. У каждого героя будет свой голос и характер, своя индивидуальность. В боевых действиях вас будет окружать сплошная мешанина из огромного числа голосов, выкрикивающих самые разнообразные фразы количеством (врут ведь и не краснеют!) аж до двадцати тысяч реплик на всю игру.

Ну и на закуску обещан большой мультиплеер с огромными картами, огневой и воздушной поддержкой, станковыми пулеметами, джипами и танками, из которых пока на выбор предлагается три - британский, немецкий и русский (не будем даже и пытаться угадать, какой именно). Явно отслеживается претензия на массовость, хотя, что будет на самом деле, мы узнаем только через годик.

★ Шедевр игрового танкостроения. Если у них такие танки!..

Стальные монстры

Владимир ВЕСЕЛОВ

ЗАПАДНЫЙ ВЕТЕР - ЯСНАЯ ПОГОДА

Сегодня, 8 декабря, на рассвете императорская армия и военно-морской флот вступили в состояние войны с вооруженными силами Америки и Англии в западной части Тихого океана.
Императорская Ставка

Жанр Глобальная RTS с элементами симулятора **Издатель** Бука **Разработчик** Леста **Английское название** Pacific Storm **Дата выхода** III квартал 2005
Сайт www.steelmonsters.com

Игр на тему Второй мировой на Тихом океане имеется масса. Но, как ни странно, ни одна из них полностью не отражает весьма любопытную специфику этой войны. Вот смотрите: воюющие державы разделяли многие тысячи километров, так что непосредственно угрожать территории противника ни одна из них не могла. Большая стратегия сводилась к созданию и разрушению оборонительного периметра, войне за ресурсы. Наиболее масштабные сражения тоже происходили, если так можно выразиться, дистанционно: - главные силы противников не входили в непосредственный контакт, а обменивались авиационными ударами, находясь за сотни миль друг от друга. Наконец и закончилась война необычно: Япония капитулировала до того, как хотя бы один неприятельский солдат ступил на землю метрополии.

Понятно, что реалистично воссоздать в игре все особенности войны весьма непросто. Поэтому пока что разработчики сосредотачивались на отдельных ее эпизодах или какой-то одной из сторон. Было издано немало неплохих варгеймов, как морских, так и наземных; еще больше авиасимуляторов; несколько морских симуляторов. Повоевать же в глобальном масштабе за Японию или США до сих пор можно было только в "Дне победы". Так что новый проект питерской команды явно упадет на благодатную почву.

Восход солнца

Сами разработчики определяют жанр игры как смесь глобальной стратегии, тактики и аркадного авиасимулятора. Этим они облегчили жизнь журналистам, поскольку можно рассматривать все блоки в отдельности.

Хотя нам и обещают полный контроль над подчиненной державой, не стоит ожидать от игры стратегической глубины "Дня победы". В "Стальных монстрах" геймплей заточен под боевые действия, так что все сведется к освоению подопечных территорий, наращиванию

промышленного потенциала, строительству кораблей и самолетов. Правда, тут игроку предоставляется большая свобода действий. Строить ли линкоры, или сосредоточиться на авианосцах, а, может, наплевать и на те, и на другие и в массовом порядке клепать подводные лодки? Решать вам. Тем более что разработчики ввели в игру возможность создания собственных юнитов.

В принципе, авторы постарались максимально реалистично воссоздать все корабли и самолеты той поры. Поэтому в начале кампании вы получаете то, чем обладала та или иная стране в реальности. Но каждый ваш юнит также является прототипом, на основе которого можете творить что-то свое. Например, можно максимально усилить зенитное вооружение линкоров и крейсеров (даже за счет снижения мощи универсального, а то и главного калибра). Соединение таких кораблей сможет осуществить рейд на Перл Харбор или захватить атолл Мидуэй без поддержки с воздуха. Или не сможет. Проверить это - дело ваше.

Можно осуществить японскую задумку - линкор-авианосец (спереди линкор, сзади авианосец). Японцы слишком поздно взялись за реализацию этого проекта, так что их ЛА "Хьюга" так и не смог принять участие в боевых действиях. А если смог бы, да не один, а в компании нескольких систершипов?

Чтобы еще более подогреть интерес к глобальной части игры, разработчики ввели научный прогресс. Так что игрок сможет ближе к концу войны заполучить что-то, чего в реальности страна, за которую он

выступает, не имела. Сразу же напрашивается идея атомной бомбардировки США. Ну что же, пока разработчики этого не исключают, хотя трудности на таком пути немалые, особенно учитывая, что действие игры начинается в 1940-м году, а браться за разработку ядерного оружия надо бы было года на три раньше. Впрочем, заканчивается игра (если ни одна из сторон не победит до этого) в 1948-м году, так что шанс у японцев есть.

Более реальный вариант - сосредоточиться на создании и совершенствовании радиолокаторов. Как это ни парадоксально (учитывая современное развитие электроники в Японии), Страна восходящего солнца за всю войну так и не смогла создать что-либо приличное в этой области. А если бы смогла?

Полдень

Тактическая часть игры очень напоминает четвертую серию Great Naval Battles. Тут так же придется передвигать по карте соединения кораблей, вести дальнюю и ближнюю разведку, выпускать самолеты и бросать их в бой. Собственно, сначала вы передвигаете свои кораблики по глобальной карте, когда же в пределах достижения авиации оказывается противник, игра плавно переходит в тактический режим.

Не знаю, какие изыски приготовят нам разработчики в финальной версии, но уже сейчас можно сказать, что это будет очень и очень приличный морской варгейм. Точнее, даже морской и воздушный варгейм. Движок игры позволяет как оперировать массами кораблей и самолетов на морской карте, так и "снисходить" до каждого юнита.

Выглядит это так: при максимальном удалении вы видите значки кораблей и соединений. По мере приближения камеры они распада-

★ Так выглядит атака на вражескую базу в стратегическом режиме...

★ ...так в тактическом...

★ ...а вот так в симуляторном

ются на отдельные аппараты, на каждом из которых можно кликнуть и отдать приказ. Наконец, при максимальном приближении вы наблюдаете картину боя почти что глазами его участников. Признаюсь честно, ничего подобного я пока не видел, впечатление производит весьма сильное.

Кстати, в игре будет четкая иерархическая система отдачи и выполнения приказов. Вы сможете отдавать команды флотам, эскадрам и эскадрильям через их командиров, но сможете и руководить подчиненными, минуя непосредственное начальство.

Тут, как вы понимаете, встает вопрос, а кто же эти командиры? Система лидеров в игре - вполне на уровне. Под вашим началом окажутся реальные исторические лица, со всеми достоинствами и недостатками. Как их использовать, как выжать из каждого максимум, опять-таки дело ваше.

В тактическом режиме происходят и высадки десантов. Тут разработчики не стали особо вдаваться в детали, наземного варгейма в игре не будет. Просто вы должны подвести транспорты с десантом к месту высадки (желательно без потерь), и отдать соответствующий приказ. После этого на исход сражения вы можете влиять только обстрелом неприятельских войск с кораблей или бомбардировкой с воздуха.

★ Атомная бомба сброшена на Хиросиму. А что было бы, если бы первая такая штучка упала, скажем, на Сиэтл? Будет возможность проверить

Лично у меня это нареканий не вызывает. Хотя движок игры и позволяет, но, если бы авторы дали возможность руководить наземными войсками, как в "Блицкриге", а то и вовсе лично бегать с автоматом, как в Medal of Honor, это был бы явный перебор.

Заход солнца

Переходим к третьей, последней составляющей игры. Мне кажется, разработчики поскромничали, обозвав ее аркадным симулятором. Скорее всего, добавлением прилагательного "аркадный" они хотят избежать замечаний, на которые весьма падки разного рода "знатоки". Типа: "Шестая заклепка на левом крыле "Мустанга" изображена неправильно". Или: "При выходе из штопора не наблюдается вибрации кончиков крыльев". Не будучи такого рода "знатоком", я скажу просто: симуляционная часть игры выполнена хорошо, без излишней детализации, но и без грубых ляпов.

Конечно, управление самолетом сильно упрощено, летная модель и модель повреждений не шибко детализированы. Но давайте задумаемся, для кого все это предназначено? Для любителей чистых симуляторов имеются другие игры на ту же тему (хотя бы последняя часть "Ил-2"), тут же все сделано для стратегов. А им не нужны детальные модели и сверхреалистичное управление. Просто такой режим позволяет слегка расслабиться в те моменты, когда в качестве военачальника вам делать нечего.

Впрочем, ваши действия в роли пилота напрямую будут влиять на исход сражения. Если вы влупите торпеду в борт вражеского корабля или свалите пару-тройку неприятельских торпедоносцев на подходе к своему флагману, вероятность выиграть сражение существенно увеличится.

Между прочим, для совсем уж заторможенных стратегов (если такие найдутся) есть возможность не управлять всем самолетом, а "вселиться" в бортстрелка и популять по неприятельским машинам.

Полночь

До выхода игры осталось не так уж много времени, и вряд ли что-то в ней кардинально изменится. Так что с полной уверенностью можно заявить: игра получится хорошей. В плюсы разработчикам можно записать то, что они нашли новый, нестандартный подход к избитой теме, избежали опасности скатиться к излишней детализации и занудству, но и не опустились до сплошного упрощенчества. Также хочу отметить прекрасную отработку исторических деталей, особенно хорошо последняя проявляется при отыгрыше исторических сценариев (о которых уместнее поговорить не тут, а в полном обзоре после выхода игры).

Отдельно стоит похвалить движок. Он не просто красивый и мощный, но еще и позволяет плавно переходить от одного режима к другому (строго говоря, все три режима управляются одним движком, в котором только меняется уровень детализации). Н

СТАЛЬНЫХ МОНСТРОВ К ОТВЕТУ!

Допросу с пристрастием подверглись руководитель проекта Сергей Титаренко и гейм-дизайнер Владимир Гремицкий

***Навигатор Игрового Мира:* Начнем традиционно: почему Вторая мировая и почему именно на Тихом океане?**

Леста: Так уж сложилось в игровой индустрии, что морским сражениям уделяется гораздо меньше внимания, чем воздушным и сухопутным. Наша студия решила восполнить этот пробел и создать игру, в которой морские сражения играют доминирующую роль. А Тихоокеанский театр военных действий во время Второй мировой войны как раз был тем местом, где происходили самые грандиозные битвы стальных гигантов, где сталкивались огромные массы (до тысячи трехсот!) кораблей. Особенностью этой войны стал переход пальмы первенства в морских сражениях от линкора к авианосцу и палубной авиации. Это продиктовало необходимость иметь в игре не только качественный флот, но и качественную авиацию! Наша студия приложила немало усилий для реалистичного отображения всех красот данного жанра: воды, пейзажей, кораблей и самолетов, дабы игроки могли побывать в гуще грандиозных сражений на просторах Тихого океана. Тем более что у нас давно зрел замысел сделать военно-исторический телесериал и показать зрителям грандиозные сражения у атолла Мидуэй, в заливе Лейте и многие другие. Для чего было собрано большое количество информации и выполнены высокодетальные модели некоторых кораблей и самолетов. Весь этот задел не пропал даром и перекочевал в проект "Стальные монстры".

***НИМ:* Обращает на себя внимание тот факт, что во всех сценариях и в кампании все сделано так, что можно победить за обе стороны. Сделано ли это просто для оживления геймплея, или же вы полагаете, что у японцев действительно был шанс выиграть войну?**

Леста: На этот вопрос нельзя ответить однозначно - есть сражения, исход которых предрешен численностью и подготовкой войск, такие как атака японцев на Перл-Харбор или вторжение американцев на Окинаву. В этом случае "победа" японцев при прохождении тактических миссий заключается скорее в выполнении поставленной задачи - потопить заданное количество кораблей и сбить определенное количество самолетов.

А есть сражения, где основную роль сыграли "господин случай" и "военное счастье". Классический пример тому - сражение у атолла Мидуэй. Выиграть за американцев будет очень сложно, поскольку статистически в этой битве должны побеждать японцы.

Вышесказанное относится только к тактическим миссиям. Что касается стратегической кампании: шанс у японцев был, но крайне незначительный. Их шанс - выиграть войну до того, как мощнейшая военная промышленность США задавит Японию техническим превосходством. Причем в этом случае имеется в виду не полный разгром США, а заключение мирного соглашения, которое Япония сочла бы приемлемым. Дойти до Вашингтона японским войскам не удалось бы ни в коем случае.

***НИМ:* Ваша игра представляет собой практически уникальную смесь стратегии, тактики и симулятора. Было ли так задумано с самого начала, или же, разработав движок морских баталий и обнаружив, что он позволяет многое, вы "нарастили" игру сверху и снизу?**

Леста: Мы решили сделать игру трехуровневой на самых ранних стадиях ее разработки, поскольку очень часто в одноуровневых стратегиях либо нарушены пропорции юнитов и их характеристики по скорости движения и маневренности, либо невозможно охватить большие пространства. Это противоречие, очевидно, и вызвало к жизни проекты серии Total War. А добавление симулятора уже кажется после этого вполне естественным. Тем более что от этого возникает новое качество: игрок может летать на тех самых самолетах, что разработал в стратегическом режиме, и применять вооружение, которое является плодом технологического развития его вооруженных сил. Конечно, кое-что мы "нарастили" в процессе разработки. Например, в этом месяце мы реализовали механизм и интерфейс "вселения" в зенитные орудия кораблей, так как посчитали это необходимым для балансировки тактического уровня. Если продолжить мысль о многогранности нашей игры, то стоит упомянуть также о том, что в ходе разработки мы реализовали еще "планировщик тактических сражений" - конструктор, в котором мы даем игроку возможность самому выбрать состав противоборствующих сил и расставить их по своему усмотрению.

Выбор игры на стратегическом уровне тоже предлагает игроку либо полностью сразу окунуться в полномасштабный и сложный вариант игры с достоверной исторической расстановкой сил на Тихом океане, когда в распоряжении игрока находится куча баз и флотов (историческая кампания), либо играть на стратегическом уровне, начиная с небольшого и ограниченного набора баз, развивая которые и захватывая соседние и выполняя периодически появляющиеся задания

★ Торпеды сброшены!..

★ Похоже, разработчик на заднем плане попал в зыбучий песок. К счастью, поблизости оказался спасатель с бадминтонной ракеткой

правительства, игрок может научиться поэтапно контролировать ситуацию на Тихоокеанском ТВД (свободная кампания).

НИМ: В игре прекрасно проработаны морские пейзажи, причем знающему человеку видно, что они именно тихоокеанские. Создавались ли они только по фильмам и фотографиям, или же кому-то из вас довелось там побывать?

Леста: К сожалению, побывать в тех краях никому не довелось. Наши пейзажи - результат кропотливой работы над картами, фильмами и фотографиями. Просто в эти ландшафты вложено много усилий и стараний наших художников, и "картинка" говорит сама за себя.

НИМ: В литературе существует две версии войны на Тихом океане. Одна японская, другая американская. Судя по результату, вы детально ознакомились с обеими. Какая, по вашему мнению, ближе к реальности?

Леста: Скорее существует две версии объяснения хода войны, поскольку результаты ее, в общем-то, никто не оспаривает. Расхождения чаще всего возникают при подсчете сбитых самолетов, но этим грешат обе стороны. Тем не менее, мы, как опытные в исторических играх люди, с чрезвычайной осторожностью относимся к любым "идеологическим" интерпретациям военных действий и предпочитаем оперировать точными фактами и проверенной информацией из надежных источников.

НИМ: Какая военная техника отражена в игре и насколько велики масштабы сражений на тактическом уровне?

Леста: На тактическом уровне можно наблюдать картину баталий громадных масс кораблей и самолетов на море, когда в бою принимало участие до 200 самолетов и до 40 кораблей самых разных типов. В игре детальным образом воспроизведены 36 типов самолетов и 24 типа кораблей обеих враждующих сторон, а также большое количество серийного и экспериментального вооружения: крылатые и баллистические ракеты, управляемые бомбы и торпеды. Наземная техника (танки, джипы и т.п.) тоже присутствует, но скорее в качестве антуража.

НИМ: Как-то слабо представлен в игре подводный флот. Это потому, что в игре и без него много интересного, или же вы полагаете, что ни японские, ни американские ПЛ на Тихом океане особо не отличились?

Леста: У нас в игре представлено всего по одному типу подводных лодок с каждой стороны, что вполне достаточно для решения всех задач, возлагавшихся на подлодки. Сделать больше не позволили сжатые сроки разработки. При дальнейшем развитии проекта есть планы добавить управляемые человеко-торпеды, микроподлодки и подводные авианосцы. Конечно, японские и особенно американские подлодки внесли заметный вклад в события на Тихом океане. Достаточно сказать, что американские подлодки практически установили блокаду Японии, как в свое время пытались Кригсмарине устроить блокаду Великобритании. Уже сейчас до выхода игры к нам обращаются моддеры западных сообществ фанатов симуляторов подводных лодок с предложением поучаствовать в расширении списка доступных подводных лодок в игре. Естественно, мы думаем об увеличении количества подводных лодок и их возможностях в адд-оне игры, благо исторический материал очень богатый.

НИМ: Не страшно было браться за столь масштабный проект?

Леста: Хотя это второй наш проект после RTS "Антанта", опыт за годы работы на аутсорсинге накоплен изрядный, и творческой, и организационной компетенции у нас, я считаю, достаточно, чтобы потянуть подобный проект. Опасения были, но без тени сомнений, что мы не справимся. Скорее даже опасений было больше в свете того, как позиционировать такую уникальную многоуровневую игру. На начальном этапе разработки, когда все три уровня были еще "разобраны", у продюсеров были мысли разделить игру на три, так как в каждую из них, в принципе, можно играть автономно, но когда все было сведено вместе и стало ясно, что все уровни пронизаны одной стержневой идеей построения геймплея, и когда мы получили отзывы по деморерсии от западных экспертов с категорично заявленным выводом "ни в коем случае не разделяйте Pacific Storm на отдельные игры", то мы с удвоенным энтузиазмом продолжили работу над проектом и, надеюсь, оправдаем надежды игроков.

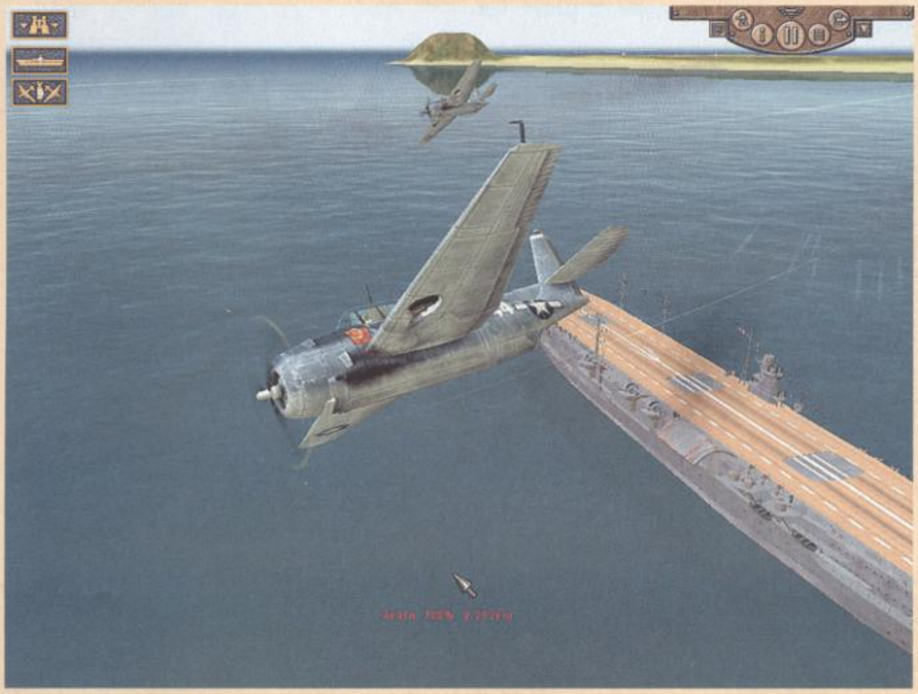
НИМ: Когда выйдет игра?

Леста: Скорее всего, осенью. Окончательная дата будет обнародована издателем - компанией "Бука".

НИМ: Спасибо за ответы. Будем ждать вашу игру с нетерпением.

Интервью подготовил
Владимир ВЕСЕЛОВ

★ Судя по восьми торпедным следам, скоро в японском флоте одним авианосцем станет меньше



★ Это моя счастливая повязка. Как одел перед Перл-Харбором, так в ней и сплю

Silent Hunter III

АРОМАТ АУТЕНТИЧНОСТИ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Я верил в боевую мощь подводной лодки и по-прежнему считал ее превосходным оружием нападения в военных действиях на море и самым лучшим носителем торпедного оружия.
Гросс-адмирал Дениц

★ **Жанр** Стратегический симулятор ПЛ **Издатель** Ubisoft, 1С **Разработчик** Ubisoft Romania **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 1024 Mb RAM **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.ubi.com

Год с небольшим назад, рассказывая о начале разработки SH III, я позволил себе немного помечтать. Поведал о том, каким представляется мне идеальный симулятор ПЛ времен Второй мировой. Напомню: хотелось видеть в игре полноценную команду ПЛ с возможностью прокачки всех ее членов; реалистичный (точнее - адекватный) AI неприятельских кораблей; режим свободной кампании, в которой не приходится раз за разом переигрывать одну и ту же миссию до успешного ее завершения. Не рискну утверждать, что разработчики внимательно изучили мое творение (хотя и не исключаю этого) и приложили все усилия для удовлетворения высказанных пожеланий, но конечный результат весьма близок к игре моей мечты.

Конечно, как подводник с немалым стажем, я нахожу в ней множество неточностей и несуразностей. Но как игрок (и тоже с приличным опытом) признаю, что они игру не портят, а где-то даже улучшают. Пойдем по порядку.

Команда

Разработчики наконец-то осознали, что подводная лодка - не самолет и управлять ей в одиночку невозможно. У нас появилась полноценная команда, способная доставить массу приятных и немало неприятных минут командиру. Есть даже специальный экран, на котором происходит управление командой.

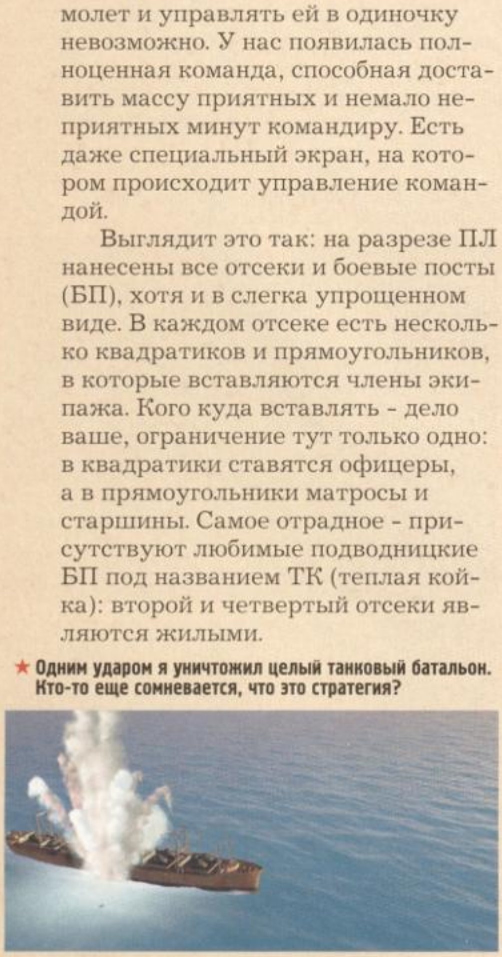
Выглядит это так: на разрезе ПЛ нанесены все отсеки и боевые посты (БП), хотя и в слегка упрощенном виде. В каждом отсеке есть несколько квадратиков и прямоугольников, в которые вставляются члены экипажа. Кого куда вставлять - дело ваше, ограничение тут только одно: в квадратики ставятся офицеры, а в прямоугольники матросы и старшины. Самое отрадное - присутствуют любимые подводницкие БП под названием ТК (теплая койка): второй и четвертый отсеки являются жилыми.

Можно было бы тут придраться, ведь, кроме штатных спальных мест на ПЛ имеется масса нештатных. По всем отсекам (кроме дизельного) в любом мало-мальски подходящем месте распиханы диванчики и подвесушки (подвесные койки). Кроме того, по мере расходования торпед на стеллажах вместо них тоже подвешиваются койки, так что, если в начале похода спальных мест имеется на две трети экипажа, то к концу похода каждый подводник обзаводится собственной койкой. Однако мы к этим упрощениям придираться не станем: имеющаяся схема хорошо отражает тот факт, что люди должны своевременно отдыхать даже на войне.

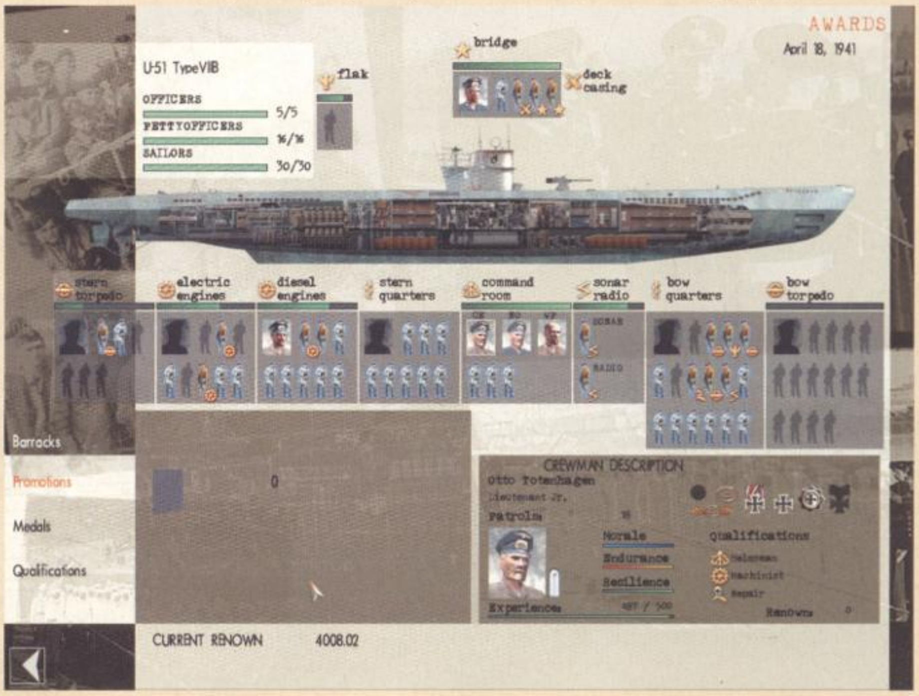
Теперь о том, зачем нужна вся эта механика. В игре применена простая, но достаточно реалистичная система наличия/отсутствия рабочих рук. Возьмем, к примеру, торпедный отсек. Если вы поместите туда одного-двух бойцов, они просто не смогут осуществлять перезарядку торпедных аппаратов. Добавив к ним третьего, вы получите очень медленную перезарядку, ну а, заполнив все "рабочие места" в отсеке, максимально быструю.

Но это еще не все. Члены вашего экипажа постепенно набираются опыта, им присваиваются новые звания, они получают специализацию, что повышает качество их работы. В результате максимальной

★ **Одним ударом я уничтожил целый танковый батальон. Кто-то еще сомневается, что это стратегия?**



★ **Почти идеальная команда. Все офицеры и старшины имеют специализации и массу наград**



★ Награды присутствуют не только в послужном списке, но и на груди владельца

эффективности на каком-либо боевом посту можно достичь, заполнив на нем всего половину, а то и треть прямоугольников.

Казалось бы, в этом нет особого смысла, поскольку народу на ПЛ как раз столько, сколько нужно для заполнения всех БП. Но не забывайте про усталость экипажа. Например, затолкав в аппараты три торпеды, бойцы могут так измотаться, что на четвертую у них просто не хватит сил. Если ваша команда состоит из зеленых салаг, они все должны принимать участие в работе, так что придется дать им отдохнуть, а уж потом опять бросить в бой. Если же у вас все крутые специалисты - часть из них работает, а часть отдыхает, так что можно просто произвести замену.

Есть, правда, и тут некоторая несуразность: моряки могут уставать и от ничегонеделанья. Возьмем все тот же торпедный отсек. Перед началом торпедной атаки вы размещаете в нем необходимое число бойцов. Потом долго маневрируете, подкрадываясь к объекту атаки, выбираете удобную точку и, наконец, производите залп. И тут выясняется, что перезарядка ТА производится со скоростью таракана, глотнувшего дихлофоса. Оказывается, личный состав торпедного отсека успел устать, хотя все это время он совершенно ничего не делал. Тут разработчики явно не учли главную заповедь подводника: "Когда делать нечего, нужно спать". Конечно, никто не станет нагло дрыхнуть по боевой тревоге, но вот подремать с открытыми глазами - дело вполне допустимое. Так что бойцы должны были бы не устать, а напротив - хорошо отдохнуть. Впрочем, возможно, это справедливо для советских подводников, а дисциплинированные немцы все это время стояли по стойке смирно и преданно таращились на начальника. От этого действительно можно здорово притомиться.

Матчасть

Подробно о том, как устроена ПЛ и как ей управлять в игре, я рассказал в отдельном материале (где-то там дальше). Так что тут только выскажу несколько наиболее важных соображений.

Вот скажите мне, можно ли назвать реалистичным авиасимулятор, в котором нельзя управлять элеронами, вовсе нет триммеров, отсутствует режим форсажа? Между тем, в рассматриваемой игре дело обстоит примерно так же, если не хуже. О том, что на ПЛ есть какие-то горизонтальные рули, можно вообще забыть. Сколько там дизелей - никого не интересует. Какие имеются цистерны и как их правильно продувать - совершенно неважно. И так далее. Так что нужно было бы мне обойтись с Silent Hunter III примерно так же, как я недавно обошелся с Dangerous Waters, т.е. раскритиковать по всем статьям. Но не хочется, т.к. нравится мне эта игра, даже очень нравится. Поэтому выход один: считать ее не симулятором, а стратегией. Или, если хотите, симулятором командира ПЛ.

Смысл тут в чем: конечно, командир должен знать, как устроен его корабль и что там на нем и как работает. Так что при сдаче на самостоятельное управление командиру приходится изучать ПЛ чуть ли не до последнего винтика. Но большая часть этих знаний очень быстро из командирской головы вы-

ветривается за полной ненадобностью. Все потому, что на корабле есть командир БЧ-5 (Chief Engineer). Достаточно дать ему команду, и лодка пойдет в нужном направлении, с нужной скоростью и на нужной глубине. У нас даже шутили, что командирами ПЛ назначают молодых потому, что при них всегда есть старый опытный командир БЧ-5, который не даст наделать глупостей.

Впрочем, парочку замечаний по железу я все же выскажу. Например, по дизелям. В игре совершенно правильно учтено, что при работе в режиме винт/заряд (когда дизеля одновременно крутят генераторы для зарядки аккумуляторов и винты) скорость ПЛ меньше, чем при работе чисто на винт. Однако забыт тот факт, что можно одним дизелем заряжать батареи, а другим двигать ПЛ (что интересно, в предыдущей игре такие режимы присутствовали). Я уж не говорю о том, что нет нештатного режима, когда гребные валы крутят одновременно и дизеля, и электромоторы, а ведь таким нехитрым способом можно увеличить скорость на пару узлов (правда, ненадолго).

Война

Пора, однако, от всяких скучных материй перейти и к самому интересному - к боевым действиям. Построение кампании напоминает незабвенную Aces of the Deep. То же отсутствие заданий (вам просто отводят квадрат для патрулирования, а как там воевать - дело ваше), та же возможность перевода с флотилии на флотилию, те же награды и повышение в звании. Но есть и много нового. Например, по результатам патрулирования вам начисляют очки, которые потом можно тратить на апгрейд ПЛ, наем более опытных членов экипажа и даже приобретение новой, более совершенной лодки.

Поначалу все это показалось мне не очень реалистичным: ну какие могут быть очки на войне? Но потом вспомнил, как проходило распределение новой матчасти у нас в дивизии. Чем опытнее был командир, чем больше он совершил автономок и привез контактов (т.е. выследил ПЛ вероятного противника), тем больше у него было шансов заполучить что-то новенькое на свой корабль. Опять же к такому командиру старались попасть хорошие специалисты с других, менее удачливых ПЛ, так что он имел возможность выбора. Получается, что все отличие реальности от SH III состоит в том, что авторитет командира у нас не имел четкого числового выражения.

Еще одно приятное нововведение - возможность награждать подчиненных. По результатам боевого похода вам выделяют некоторое количество крестов и медалей, и вы щедрой рукой распределяете их среди личного состава. Приятно, черт возьми, командовать экипажем, в котором последний камбузник обвешан крестами с ног до головы! Так что моральный стимул воевать хорошо сохраняется до самого конца игры. Тем более что лично вы можете заполучить все мыслимые награды достаточно быстро (маловато все же у немцев наград было): я, например, уже к середине 1940-го года имел все кресты, мечи, листья и прочие бриллианты.

Есть одна большая претензия к построению кампании. Воюете вы как бы в безвоздушном пространстве. Вспомним Aces of the Deep, где имелось офицерское казино. Заглянув в него, вы могли узнать последние новости: кто из коллег получил награду, кто совершил что-то выдающееся, кто не вернулся из похода. Получение вами очередной побрякушки сопровождалось демонстрацией вырезок из газет, даже ваша гибель оформлялась в виде некролога в немецком официозе. В SH III же ничего этого нет; более того, в списке асов-подводников ваше имя стоит отдельной строкой внизу, даже если вы потопили больше всех неприятельского тоннажа. Как-то это все не способствует созданию нужной атмосферы.

Оправдание разработчикам я могу найти только одно: все же в игре речь идет о фашистах, так что дать игроку возможность полностью сопоставить себя с одним из них было бы не политкорректно. Кстати, в игре со всех флагов, эмблем и наград тщательно удалена свастика. Тоже политкорректности ради.

Враги

Переходим к последнему, самому скользкому пункту нашей программы создания игры-мечты - к AI. Определенные успехи разработчиками тут достигнуты, но до идеала все же далеко. Неприятельские эсминцы в меру агрессивны, могут потерять вашу ПЛ, а могут и вцепиться, как клещ в собаку. В начале войны оторваться от них достаточно просто; чем дальше, тем сложнее. Как мне показалось, могут они совершать “человеческие” ошибки. Например, имел место такой эпизод: обнаружив меня, неприятельский эсминец, находившийся на дальнем краю конвоя, бросился в атаку и чуть было не столкнулся с одним из транспортов. Он застопорил ход, долго маневрировал

★ Куча целей, и ни одной торпеды! Хочется рвать и метать

в центре конвоя, при этом походный ордер пришел в полное расстройство. Естественно, я этим воспользовался, потопил сперва эсминец, а потом оставил от конвоя рожки да ножки.

Очень мне понравилось, как корабли и суда уклоняются от торпед. Они стопорят ход или наоборот увеличивают его, поворачивают на торпеду или от нее. Полная иллюзия, что на мостике стоит решительный и опытный капитан. Как-то раз я потратил почти весь боезапас на вшивый каботажный пароходик только потому, что капитан на нем оказался подлинным асом в уворачивании от торпед.

Есть, конечно, у AI и недостатки, главный из них - отсутствие правильного взаимодействия. Однажды мне удалось в ночное время подойти с хвоста к довольно крупному конвою, охраняемому одним-единственным эсминцем. Почти в упор я расстрелял торпедами три транспорта, а потом, окончательно обнаглев, затеял артиллерийскую дуэль с четвертым. Эсминец же на это никак не реагировал, потому как лично он меня не видел.

★ Тонущий эсминец. Картина, милая сердцу каждого подводника

Лирическое отступление

Перечитал я все вышеизложенное и обнаружил, что получается какая-то адвокатская речь. Типа: "Конечно, мой подзащитный пришил старушку, но намерения при этом у него были самые чистые". Признаюсь честно, такую позицию я занял потому, что влюбился в игру с первого взгляда!

Первой ПЛ, на которой мне довелось выйти в море, была "эска" 613 проекта. Этот проект был создан вскоре после войны и во многом копировал немецкую ПЛ VII серии. Во всяком случае, центральный пост был в точности таким, какой я обнаружил, запустив игру. Естественно, нахлынули воспоминания далекой юности, мне даже показалось, что я ощущаю непередаваемый аромат ЦП, состоящий из сложной смеси запахов нагретого металла, тавота, солярки с легкой примесью озона от работающих электромоторов.

С высоты мостика я наблюдал крутую балтийскую волну с белыми барашками пены, песчаные дюны, окаймленные корявыми соснами, реющих над головой чаек. Прислушивался к стуку дизелей и прямо так ощущал пульсацию палубы под ногами.

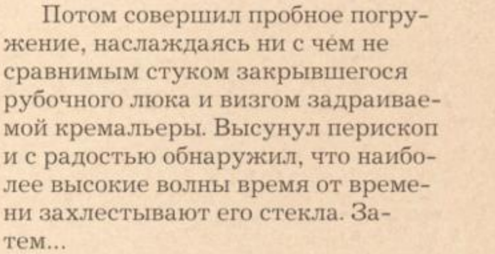
Потом совершил пробное погружение, наслаждаясь ни с чём не сравнимым стуком закрывшегося рубочного люка и визгом задраиваемой кремальеры. Высунул перископ и с радостью обнаружил, что наиболее высокие волны время от времени захлестывают его стекла. Затем...

Но довольно лирики. И так, я надеюсь, понятно, что картина, наблюдаемая на экране монитора, очень и очень близка к реальной. Вот за это (а особенно за то, что дали возможность вспомнить молодость) я и готов простить разработчикам очень многое.

★ Если бы еще дали возможность покрутить каждый из этих маховичков, был бы вообще полный атас

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40	ИТОГО
Графика	8	x 0,20	9.1
Звук и музыка	9	x 0,10	
Оригинальность	8	x 0,20	
Ценность для жанра	10	x 0,10	



Владимир ВЕСЕЛОВ

ШКОЛА ВИРТУАЛЬНОГО ПОДВОДНИКА

Silent Hunter III игра очень дружелюбная. Играть в нее и получать от этого удовольствие может любой, мало-мальски разбирающийся в компьютерных играх. Но для того, чтобы удовольствие от игры было максимальным, нужно иметь некоторое представление о том, как устроена подведомственная вам техника, чем занимаются ваши подчиненные, что могут устроить вам ваши враги. Неплохо также знать историческую обстановку, в которой все это происходит.
Для желающих со всем этим разобраться и предназначен данный материал. Смею надеяться, что и виртуальные подводники со стажем смогут почерпнуть из него кое-что полезное для себя.

Подводный дирижабль

Главное отличие подводной лодки от надводного корабля - способность погружаться (как шутят подводники: "Тонуть без вредных последствий"). Надводный корабль может тонуть, только принимая забортную воду внутрь корпуса, первые ПЛ тоже действовали по такому принципу, только для воды у них были специальные цистерны, расположенные внутри корпуса. Такой тип лодок называется однокорпусным, у них есть только один прочный корпус (он так называется, потому что должен выдерживать давление воды на глубине). Позднее кто-то (ученые до сих пор спорят, кто именно) придумал приделать по бокам прочного корпуса цистерны, содержащие в надводном положении воздух, а в подводном - воду. Этот тип был назван полуторакорпусным. Тут, кроме прочного корпуса, имеется легкий - цистерны, прикрывающие примерно половину прочного корпуса, носовая и кормовая оконечности. Со временем легкий корпус распространили на всю длину ПЛ, и получились двухкорпусные лодки. Немецкие ПЛ II-й, VII-й и IX-й серий были полуторакорпусными, а XXI-й серии - двухкорпусными.

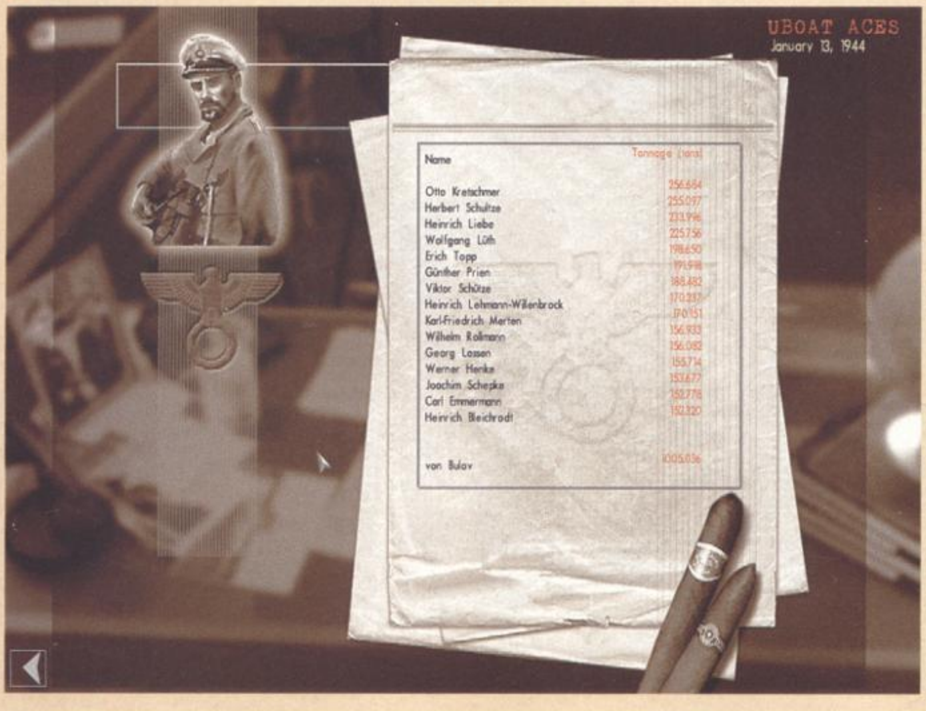
Для погружения ПЛ достаточно запустить воду внутрь цистерн (называются они цистернами главного балласта - ЦГБ). Открываются клапана вентиляции, расположенные в верхней части ЦГБ, и вода, вытесняя воздух, вливается внутрь через отверстия в нижней части цистерн (эти отверстия могут закрываться специальными клапанами - кингстонами, а могут и не закрываться, соответственно имеются кингстонные и бескингстонные ЦГБ). Для всплытия же нужно проделать обратную операцию - заместить воду воздухом. На первых лодках воду откачивали насосами, а воздух поступал из корпуса ПЛ. Потом сообразили, что проще вдувать в цистерны воздух под давлением, а вода сама будет уходить через кингстоны. Так появилась важнейшая общекорабельная система - воздуха высокого давления (ВВД).

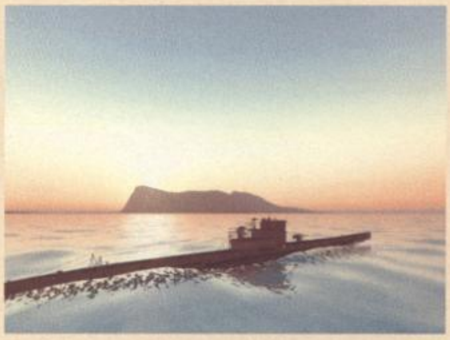
Хранится ВВД в специальных баллонах, расположенных между прочным и легким корпусами, а закачивается в них компрессорами. На дизельных ПЛ и компрессоры дизельные, причем весьма любопытной конструкции: у них нет коленчатого вала и маховика, а на два цилиндра имеется всего одна камера сгорания.

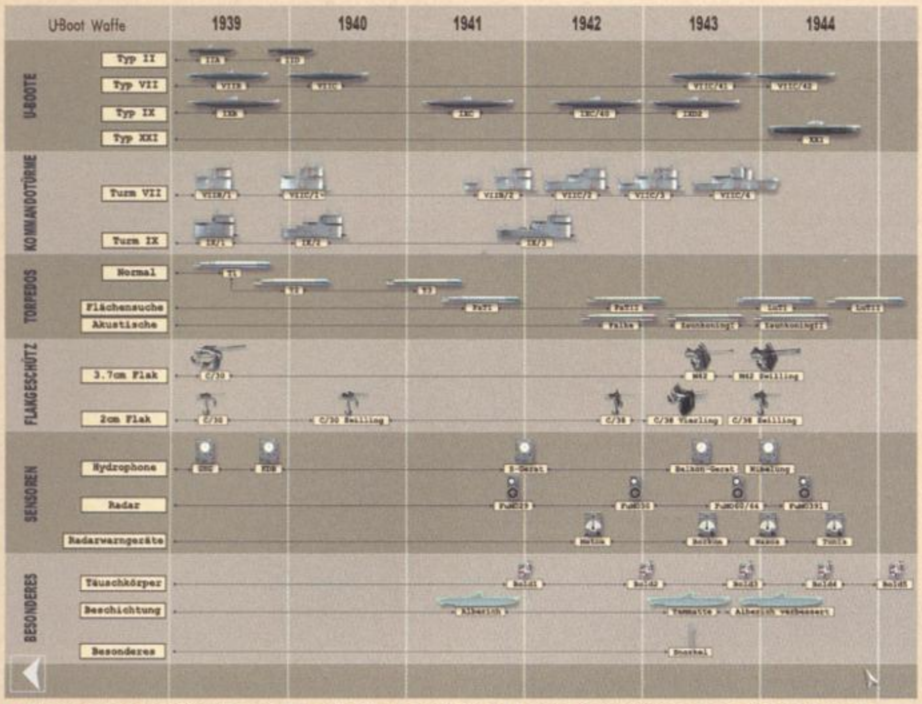
Часть ЦГБ приспособлена для хранения запасов горючего, называются они топливно-балластными (ТБЦ). В аварийных случаях можно продуть часть ТБЦ, а то и все.

Кроме ЦГБ, имеется еще масса цистерн, расположенных внутри прочного корпуса. Например, вес ПЛ в подводном положении должен в точности соответствовать весу вытесненной воды, тогда она сможет висеть неподвижно, не всплывая и не погружаясь. Но, по мере расходования запасов провизии, пресной воды и прочего, вес лодки уменьшается. Для компенсации этого уменьшения принимают воду в уравнительные цистерны (УЦ). Для компенсации веса израсходованных запасных торпед имеются торпедозаместительные цистерны (ТЗЦ), для заполнения торпедных аппаратов

★ Вот я и стал миллионером. До конца войны еще два с половиной года





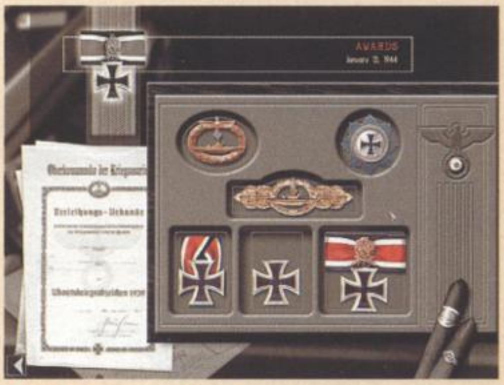


★ Прежде чем апгрейдить свою ПЛ, загляните в этот экран. Вдруг в ближайшее время появится что-то получше

О реализме

Есть в экране настройки реализма две спорные опции. Первая - ручной ввод данных в аппарат торпедной стрельбы. Дело в том, что, с точки зрения командира ПЛ (а в игре вы выступаете в этом качестве), этот процесс выполняется "автоматически". Есть специальный человек (старпом или минер), который вводит данные, проверяет расчеты и докладывает командиру о готовности к стрельбе.

Вторая опция - отключение автообновления обстановки. Опять же, командир не сидит над планшетом и не рисует на нем карандашиком, он только принимает доклады от планшетиста и принимает решения. Так что эти две опции вовсе не увеличивают реализм игры, а взваливают на командира не свойственные ему обязанности.



★ Все эти фашистские побрякушки можно заработать к середине 1940 года

перед выстрелом - цистерны кольцевого зазора (ЦКЗ). Чтобы лодка под водой не имела дифферента (стояла на ровный киль, говоря по науке), на ней есть дифферентные цистерны в носовой и кормовой оконечностях (ДЦ), перегоняя воду между которыми, можно добиться нужного эффекта. Наконец, есть и цистерна, предназначенная для быстрого "утопления" ПЛ, так называемая цистерна быстрого погружения (ЦБП, или просто "быстрая"). В надводном положении она заполнена водой, благодаря чему лодка после заполнения ЦГБ будет иметь отрицательную плавучесть, и процесс погружения ускорится. После прихода на заданную глубину погружения быструю продувают, и ПЛ опять получает нулевую плавучесть.

Все это я рассказываю с чисто просветительскими целями, в игре с цистернами дело обстоит плохо. Наличие ЦГБ отражено (их нужно продувать для всплытия в надводное положение, после чего производится пополнение запаса ВВД). Но нельзя продувать отдельно среднюю группу, а отдельно концевые. Между тем, если продута только средняя группа, ПЛ находится в позиционном положении (из воды торчит одна рубка). Немецкие подводники широко использовали такое положение, - и обнаружить ПЛ противнику значительно труднее, и погрузиться, если что, можно быстрее.

Что нас движет

Дизель-электрические ПЛ, как следует из их названия, имеют два типа двигателей: дизеля для надводного хода и электромоторы для подводного. И те, и другие сидят на одном гребном валу (точнее, двух валах, правого и левого борта), но с помощью специальных устройств (шинопневматических муфт, ШПМ) могут соединяться с ним или отсоединяться от него. Если с гребным валом соединен только дизель, имеем работу на винт. Если присоединяется и электродвигатель, режим "винт-заряд" (машины постоянного тока, как известно, могут выступать как в роли двигателя, так и в роли генератора). Есть и режим, в котором дизель соединяется с электродвигателем, но и тот и другой отсоединены от гребного вала, это режим чистого заряда. В подводном же положении к валу присоединяется только электродвигатель.

В игре у нас имеются всего два режима надводного хода: "винт" и "винт-заряд", причем для двухвальных ПЛ нельзя устанавливать разные режимы для правого и левого борта. После всплытия в надводное положение по умолчанию устанавливается режим "винт-заряд", при этом ПЛ не может развить максимальную скорость (вместо 17-19 узлов - только 10-14). Если же вам нужно, скажем, быстро покинуть опасный район, можно отдать механику команду перевести дизеля в режим "винт". Но не забывайте при первой же возможности перейти к зарядке батарей.

Кстати, пополнение запаса ВВД и вентиляция лодки происходят автоматически и на скорости хода не сказываются.

Команда

"Штатное расписание" в игре значительно упрощено. В жизни на ПЛ нет "просто" матросов, старшин и офицеров, а есть специалисты. У каждого из них - свой боевой пост (БП), который он должен знать в совершенстве. Естественно, имеется система заместительства (матросы и старшины имеют одного, а офицеры двух заместителей), так что каждый член экипажа может выполнять, кроме своих обязанностей, и обязанности соседа.

В игре же бойцов можно тасовать, как угодно, единственное ограничение - на четыре ключевых поста можно назначать исключительно офицеров. Правда, есть возможность воспитать специалистов, которые будут выполнять свои обязанности с большей эффективностью, но почему-то специалистами могут стать только офицеры и старшины.

Над каждым отсеком и боевым постом имеется полоска, степень заполнения которой показывает, насколько эффективно он может действовать. Помещая в отсек или на БП личный состав, вы постепенно заполняете эту полоску. Матросы "съедают" малую часть полоски, старшины - бОльшую, офицеры - максимальную. Если вы помещаете старшину или офицера с соответствующей специальностью в нужный отсек, они могут заполнить четверть, половину, а то и всю полоску.

Например, если вы заполните все места в торпедном отсеке матросами, эффективность будет далека от максимальной (т.е. торпедные

УСЛОВНЫЕ НАИМЕНОВАНИЯ СОЮЗНЫХ КОНВОЕВ

OA:	1939 - 1940
OB:	1939 - 1941
HX:	1939 - 1945
SC:	1939 - 1945
CU:	1943 - 1945
UC:	1943 - 1945
ON:	1941 - 1945
ONS:	1943 - 1945
OG:	1939 - 1943
KX:	1943 - 1945
OS:	1941 - 1945
KMS:	1942 - 1945
KMF:	1942 - 1945
SL:	1939 - 1944
HG:	1939 - 1942
MKS:	1942 - 1945
MKF:	1942 - 1945
PQ:	1941 - 1942
JW:	1942 - 1945
QP:	1941 - 1942
RA:	1942 - 1945
UGF:	1942 - 1945
UGS:	1942 - 1945
GUF:	1942 - 1945
GUS:	1942 - 1945
AS:	1942 - 1945

ВОЕННО-МОРСКИЕ БАЗЫ СТРАН "ОСИ"

Kiel	1939 - 1945
Wilhelmshaven	1939 - 1945
Flensburg	1939 - 1945
Hamburg	1939 - 1945
Danzig	1939 - 1944
Kristiansand	1940 - 1945
Bergen	1940 - 1945
Trondhjem	1940 - 1945
Narvik	1940 - 1945
Bordeaux	1940 - 1944
La Pallice	1940 - 1945
St. Nazaire	1940 - 1945
Lorient	1940 - 1944
Brest	1940 - 1944
Toulon	1943 - 1944
Spezia	1941 - 1944
Pola	1942 - 1944
Salamis	1941 - 1944
Konstanza	1941 - 1944
Penang	1942 - 1945
Soerabaja	1942 - 1945

О нейтралах

В начале игры (39-41 годы) вам довольно часто попадаются нейтральные суда. Согласно международному призовому праву, их можно захватывать и даже топить, но только если они перевозят так называемую "военную контрабанду" (т.е. оружие, военную технику и материалы для их производства). Чтобы определить, есть ли контрабанда на судне, нужно его остановить, высадить досмотровую партию, а потом действовать по результатам досмотра. В игре такая механика не предусмотрена, но если вы видите на палубе нейтрала танки, самолеты или хотя бы грузовики - топите его с чистой совестью. С менее чистой совестью можно топить нейтральные суда, если они явно следуют в неприятельский порт (не дамскую косметику же они туда везут).

Наконец, если нейтральное судно следует в составе конвоя под охраной кораблей одной из воюющих сторон, по тому же призовому праву наличие контрабанды на нем подразумевается по умолчанию.

О военно-морских базах

О том, какие базы имелись у немцев разные периоды войны, какие лодки на них базировались и в каких районах они действовали, можно узнать в экране настройки кампании. Но там упущен один весьма важный момент - сложность выходного фарватера, а ведь вам придется проходить его перед каждым патрулированием. Устраняю это упущение.

Самый простой фарватер в Сент Назаре и Вильгельмсхафене - достаточно врубить полный ход, дождаться прохождения выходного створа и можно прокладывать курс в нужный квадрат. Почти так же обстоит дело в Киле, но там нужно сразу же после выхода из дока чуть-чуть довернуть влево. В Поле тоже придется совершить один поворот, но на больший угол. В Лориане и Бресте придется маневрировать минут пять-десять реального времени. Наконец, самый сложный выходной фарватер в Бергене - там петлять между островов нужно минут пятнадцать.

О районах патрулирования

Квадраты для патрулирования вам назначаются не абы как, а в соответствии с историческими реалиями. Т.е., если вас куда-то направляют, там обязательно будет, по кому стрелять. Но пути следования конкретных конвоев и одиночных кораблей могут проходить и не точно по вашему квадрату, а рядом с ним. Поэтому после того, как вы выполните задание (продержитесь в заданном квадрате 24 часа), можно несколько расширить район патрулирования, примерно до середины соседних с вашим квадратов.

Двигаться на патрулировании нужно средним, а в случае, если приходится экономить топливо, малым или самым малым ходом. Полный и самый полный ход нужно врубать только тогда, когда где-то неподалеку появится обозначение вражеского судна или конвоя.

аппараты не будут перезаряжаться с максимальной скоростью). Посадив туда офицера и заменив часть матросов старшинами, получите полную эффективность. Но того же результата можно добиться, поместив в отсек офицера и четырех старшин, если все они будут иметь специальность "Торпедист".

Теперь поговорим, каких специалистов и в каком количестве вам нужно иметь. Начнем с офицеров: всего их у вас может быть до пяти человек, причем каждый может изучить до трех специальностей. Всего, стало быть, пятнадцать. Но выбирать можно только из семи (вообще-то, специальностей девять, но офицеры не могут быть зенитчиками и радистами), так что не избежать дублирования. В обязательном порядке все офицеры должны иметь специальность "Командир" (Helmsman). Это позволит им занимать любое место в центральном посту (ЦП). Двоим офицерам нужно дать специальность "Вахтенный" (Watchman), чтобы в надводном положении на мостике можно было держать меньше народу. Одного из вахтенных делаем "Артиллеристом" (Gunner). Несмотря на то, что усадить офицера за пушку нельзя, присутствие такого специалиста на мостике увеличивает эффективность стрельбы. Достаточно поставить к пушке трех матросов или одного старшину-артиллериста, и орудие будет стрелять максимально метко. Второго вахтенного делаем "Торпедистом". Использовать его мы будем только при перезарядке аппаратов, так что одного хватит. Еще желательно иметь двух "Механиков" (Engines), двух "Ремонтников" (Repairs) и одного "Медика". У нас остается одна специализация, как ей лучше воспользоваться, решайте сами.

Переходим к старшинам. Тут нужно иметь четырех "Радистов" (посты радиста и акустика требуют одинаковой специальности), четырех "Торпедистов" и четырех "Механиков". В нормальных режимах наличие этих специалистов даст возможность примерно половине команды своевременно отдыхать. Для нештатных режимов нам понадобятся два "Ремонтника", вместе с офицером они дают почти максимальную скорость ремонта. Если вы любите пострелять по самолетам (на мой взгляд, занятие совершенно дурацкое, но дело вкуса), обзаведитесь "Зенитчиком". А вот "Артиллериста" иметь нужно обязательно, обидно, когда нет возможности после израсходования торпед добить тонущий корабль артиллерийским огнем. Полезно также обзавестись парочкой вахтенных, при наличии офицера с той же специальностью вы сможете держать на мостике всего двух человек. Наконец, неплохо иметь и еще одного "Медика", мало ли что случится.

Этот расчет сделан для максимального количества старшин (на ПЛ IX серии), если у вас их меньше, можно сократить количество "Радистов" и "Торпедистов" до трех, убрать "Медика" и "Зенитчика".

Оружие

Основное оружие ПЛ - торпеды. Это довольно сложный аппарат, по сути, подводная лодка в миниатюре. По типу двигателя торпеды бывают парогазовые (топливом в них является керосин, а окислителем сжатый воздух) и электрические. Парогазовая торпеда штука очень надежная, весьма быстроходная, имеет большой радиус действия. Но есть у нее один большой недостаток: за ней остается дорожка из пузырьков сгоревшего топлива, так что жертва издалека видит приближающуюся торпеду и может увернуться. Электрические торпеды лишены этого недостатка, но только к концу войны были созданы образцы, близкие по скорости хода и дальности к парогазовым.

По своему "поведению" торпеды делятся на прямоидущие, маневрирующие и самонаводящиеся. Первые идут в ту сторону, куда их выстрелили, вторые способны совершать маневры по заданной программе, ну а третьи сами могут навестись на цель, если, конечно, она не очень далеко.

Прямоидущих торпед в игре нет; любая торпеда как минимум может после выхода из аппарата совершить поворот на заданный угол (примерно до 90 градусов). Более сложные образцы, пройдя некоторое расстояние в заданном направлении и не встретив цели, начинают совершать зигзаги, пока не попадут куда-либо или не исчерпают запас хода. Наконец, самонаводящиеся торпеды имеют акустическую аппаратуру, которая улавливает шум винтов цели и наводит на нее торпеду.

Теперь как правильно использовать все эти типы. В начале войны электрические торпеды весьма несовершенны, так что главным оружием будут парогазовые. В темную безлунную ночь или при сильном волнении дорожка пузырьков от них не видна, так что можно стрелять с дальней дистанции (до 4-5 км). В условиях же хорошей видимости придется подбираться к цели почти вплотную (менее километра), тихоходные "торгаши" тогда просто не будут иметь времени для маневра уклонения. Электрические торпеды пригодятся для стрельбы по атакующим вас эсминцам (о тактике борьбы с эсминцами я расскажу ниже). Лучше заряжать электроторпеды в кормовые аппараты (если они у вас есть) и иметь их две-три штуки.

★ Как поется в старой песне: "Расстается с берегом лодка боевая. Моряки-подводники в дальний путь идут"

После того, как появятся более совершенные образцы электрических торпед, можно переходить на них. Но не стоит целиком отказываться от парогазовых. В условиях, о которых я уже сказал, они предпочтительнее до самого конца войны.

Торпеды со сложной программой маневра, на мой взгляд, чистое баловство. Если такая торпеда не попадает в назначенную цель, вероятность того, что она найдет какую-то другую, крайне мала, даже если торпеда успеет два-три раза пересечь весь ордер. Кроме того, не факт, что такая случайная цель затонет, а поврежденные корабли в игре никак не учитываются. Придется охотиться за "подранком", а если он окажется на противоположном от вас краю конвоя? Так что лучше метко стрелять обычными торпедами.

Самонаводящиеся торпеды вам выделяют весьма скупо, три-четыре штуки на боевой поход (причем на ПЛ IX серии их не дают вообще). Так что стрелять ими нужно исключительно по эсминцам, причем на дистанции не более 1-2 км.

Корабли

В игре представлены все типы немецких ПЛ, кроме "дойных коров" (транспортных ПЛ, снабжавших боевые торпедами и топливом) и минных заградителей. Если вы начнете кампанию с 39-го года и выберете 1-ю флотилию, первой вашей лодкой будет ПЛ II серии. Это весьма слабое оружие (немецкие подводники презрительно именовали их "каноэ"). На борту имеется всего шесть торпед, так что при самом удачном раскладе не удастся за боевой поход потопить более шести кораблей (а фактически три-четыре). Так что этот вариант следует выбирать, только если хотите охватить весь спектр имеющихся в игре кораблей.

Если же вы хотите сразу активно включиться в "битву за тоннаж", выбирайте 7-ю флотилию, где на вооружении стояли ПЛ VII серии.

Эти ПЛ были основной рабочей лошадкой Кригсмарине до самого конца войны, и основные усилия конструкторов были направлены на их совершенствование. Именно для них проектировались разные полезные штучки типа шноркеля (устройство для работы дизеля на перископной глубине). Так что вы вполне можете всю кампанию провести на ПЛ VII серии. Но учтите, проплавать всю войну на одной и той же лодке было бы неправильно. Дело в том, что многие новшества предназначены для усовершенствованных лодок. Например, на тип VIIB нельзя поставить рубку с двумя или тремя зенитными автоматами, не дадут вам на ней и использовать шноркель. Так что следите за появлением новых образцов ПЛ и своевременно на них пересаживайтесь. Только не забывайте, что почти все усовершенствования, которые были на вашей старой ПЛ, при переходе на новую пропадут. Так что нужно иметь запас "славы", что бы оснастить свой корабль по высшему классу.

Имеет ли смысл переходит на ПЛ IX серии? Вопрос сложный. Запас торпед на них почти вдвое больше, чем на VII серии, так что за один поход можно утопить до сотни тысяч тонн вражеских судов. Но у этих ПЛ значительно больше и

дальность плавания, так что вас постоянно будут загонять к черту на рога - к побережью США, в Карибский бассейн, а то и вовсе к южной оконечности Африки. В этих местах попадается масса практически беззащитных целей, а противолодочная оборона слаба (у побережья США только до середины 42-го года), так что там можно комфортно набирать очки. Но вот добираться туда мучительно долго, например, до Кейптауна почти полтора месяца (около часа реального времени в ускоренном режиме). Конечно, терпение - одно из главных достоинств настоящего подводника, но готовы ли вы часами тупо таращиться на экран, по которому полудохлой букашкой движется ваша ПЛ?

Впрочем, есть один вариант: заполучив в свои руки IX серию, тут же переводитесь в 29 флотилию на Средиземное море. Там все под рукой, так что далеко ходит не придется, хотя целей и не очень много.

О ПЛ XXI серии. Доступны они становятся под занавес войны, но повоевать на них стоит. Это настолько совершенные корабли, что даже в условиях сильной противолодочной обороны есть возможность насолить противнику.

Охота

Если разобраться, ПЛ времен Второй мировой - весьма несовершенное сооружение. Малая скорость, посредственная мореходность, сильная уязвимость. Но все эти недостатки с лихвой перекрываются одним достоинством - возможностью скрытно подкрадывать-

★ До середины 40-го года можно проходить в район патрулирования через Ла-Манш. Правда, по пути половину торпед потратишь, но не впустую

★ Судя по тому, что этот пароход тонул очень медленно, он вез зерно. Значит, я обрек сколько-то англичан на муки голода

★ Из палубного орудия пулять по врагу гораздо веселее, чем торпедами

ся к противнику. Вот на этой способности и строится вся тактика использования ПЛ.

Начнем с атаки на одиночную цель. Даже в надводном положении в ясную погоду вы заметите неприятеля значительно раньше, чем он вас. И желательно продержать его в неведении как можно дольше, в идеале до того момента, когда ему в борт врежется ваша торпеда. Поэтому действуем так: разобравшись с элементами движения цели, ложимся на параллельный курс и принимаемся обгонять противника, не сближаясь с ним. Вам нужно занять такую позицию, чтобы с нее вы могли в подводном положении приблизиться к неприятелю на дистанцию выстрела. Почему в подводном, если цель - торговый корабль? Потому, что и на "торгашах" бывают пушки, способные причинить вам массу неприятностей. Кроме того, если цель заметит вас слишком рано, она начнет маневрировать, совершать противолодочный зигзаг, так что попасть в нее станет значительно труднее.

Сколько торпед выпускать по цели? От одной торпеды тонут только сравнительно малые суда, в игре обозначаемые как Coastal Merchant и Small Merchant. Остальные требуют двух, а то и трех торпед. Но не стоит сразу же выпускать такое количество. Дело в том, что изредка и самые крупные сухогрузы взлетают на воздух с одной торпеды. Если же этого не происходит, цель обычно снижает ход, а то и вовсе останавливается, так что попасть второй и третьей торпедой значительно проще. Наконец, если противник не вооружен, а на море нет шторма, можно всплыть и добить его артиллерией.

Атака конвоя, в принципе, не отличается от атаки одиночной цели. Вам тоже нужно в надводном положении забежать вперед, а потом в подводном подойти к конвою. Но тут все осложняется наличием кораблей охранения (неохраняемые конвои попадаются только в начале войны, да и то редко). Тут возможны две тактики: классическая, которую использовали немецкие подводники, и нетрадиционная, возможная только в данной игре.

Начнем с классической. Первым делом определяете, сколько присутствует кораблей охранения (их может быть от одного до шести). Одиночный эсминец следует обычно в голове конвоя, значит, атаковать конвой лучше сзади. Два эсминца или фрегата идут в голове и в хвосте подходить к конвою можно с любого фланга. Если кораблей охранения три - свободным останется один фланг. Наконец, при четырех и более военных кораблях закрыты все стороны конвоя; остается единственный вариант - зайти в голову конвоя, погрузиться и лежать без хода в надежде, что конвой не изменит курс.

Во всех вариантах в подводном положении двигаться следует на малом или самом малом ходу, на перископной глубине. Причем перископ следует держать опущенным, поднимая его на самое короткое время.

Торпеды по конвою следует выпускать залпами, по две штуки на каждую крупную цель. После перезарядки нужно выяснить, утоплены ли первые цели, если нет - добить их.

Теперь о нетрадиционной тактике. Заключается она в том, чтобы сначала уничтожить охрану конвоя, а уж потом, не торопясь, разобраться с остальными целями. Действуем так: даем противнику возможность обнаружить себя (т.е. просто нагло прем на конвой в надводном положении). Ближайший эсминец или фрегат тут же на максимальной скорости бросается к нам. Теперь нужно погрузиться и лечь на контркурс с противником (ваша ПЛ и неприятель должны двигаться лоб в лоб). Когда до вражеского корабля остается около километра, выпускаем торпеду (обязательно электрическую). Секунд через тридцать одним врагом у вас станет меньше.

В жизни такой прием удается исключительно редко. Дело в том, что ширина цели тут не превышает 10-15 метров, а торпеда может рыскать из стороны в стороны примерно на такое же расстояние. Да и неприятель идет не точно по прямой, самый лучший рулевой не способен избежать уклонений от курса. Но в игре, где геометрия подавляет физику, потопить противника можно всегда. Впрочем, если стрелять самонаводящимися торпедами, все будет почти как в жизни.

Последний совет

Я не буду рассказывать вам о методах уклонения от атак неприятельских эсминцев. И не потому, что, используя описанную тактику, вы сможете легко расправиться с ними, а потому, что настоящий подводник умеет избегать нежелательных встреч. Ну, а напоследок хочу напомнить старинный тост подводников: "Выпьем за то, чтобы число всплытий равнялось числу погружений!" Чего и вам желаю.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ОЧЕНЬ ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ

- Почему ты не подыщешь себе какую-нибудь работу? - спросил Ретана.
- Я не хочу какую-нибудь, - сказал Мануэль. - Я матадор.
Э. Хемингуэй. "Непобежденный"

Майкл Лековски в майке +8 к вероятности получения гринкарты

Почти год назад El Matador дебютировал на всемирной выставке достижений игрового хозяйства E3. Проект запомнился не только симпатичной картинкой, но и интересной сюжетной затравкой. Главный герой мечется между местью и следованием букве закона. В конечном итоге он отправляется в Колумбию разбираться с тамошними наркобаронами. За подробностями мы обратились к разработчикам из Plastic Reality Technologies.

Навигатор игрового мира: **Мир, труд, май! Большое спасибо, что согласились ответить на наши вопросы. Пожалуйста, представьтесь нашим читателям.**

Майкл Лековски: Привет. Я - Майкл Лековски из Plastic Reality. Я принимаю участие в разработке проекта El Matador.

НИМ: **Впервые мы услышали об El Matador на выставке E3 `2004. Расскажите немного о вашей компании. Как вас занесло в игровую индустрию?**

МЛ: Plastic Reality Technologies была основана в 2000 году. С того времени мы выпустили два продукта: LocoCommotion и Korea: Forgotten Conflict. Обе игры разошлись по всему миру. В настоящий момент мы работаем над El Matador. Команда состоит примерно из двух десятков человек, которые колдуют над игрой полный рабочий день. Расквартированы мы в Брно, втором по величине городе Чехии.

НИМ: **Были ли в вашей карьере еще какие-то игры? Какому игровому жанру вы отдаете свое предпочтение?**

МЛ: Несмотря на то, что наши предыдущие проекты представляли собой головоломку и тактическую стратегию, наш самый любимый игровой жанр - шутер от третьего лица. Поэтому мы получаем истинное удовольствие от разработки El Matador. Как я уже говорил, первая игра LocoCommotion была головоломкой. В ряде стран она издана Take-Two Interactive под названием Toy Trains. Игра добилась определенного успеха, в той же Германии, например. После этого мы создали Korea: Forgotten Conflict, который составил реальную конкуренцию знаменитому сериалу Commandos. "Корею" издала Cenega Publishing.

НИМ: **Как родилась идея создать El Matador? Сколько времени ваша команда уже провела за его разработкой?**

МЛ: Основная задумка появилась тогда, когда мы стали думать о сюжетной основе новой игры. Ключевыми словами были "наркомафия" и "Южная Америка". Тогда мы искали оригинальную идею. Сейчас мы уверены, что нам удалось ее найти.

НИМ: **Разработчики из чешского тандема Pterodon и Illusion Softworks во время создания Vietcong посетили Вьетнам. Вы тоже ездили на экскурсию в Колумбию? Расскажите, по какому принципу вы отбирали южно-американские локации для вашей игры.**

МЛ: Наши исследования и сбор информации проходили почти так же, как и у наших коллег. Помимо этого, мы сотрудничаем с людьми, которые родились в Колумбии и хорошо знают местные условия. Мы также используем сведения, почерпнутые из интернета, библиотек, кинофильмов и телепередач.

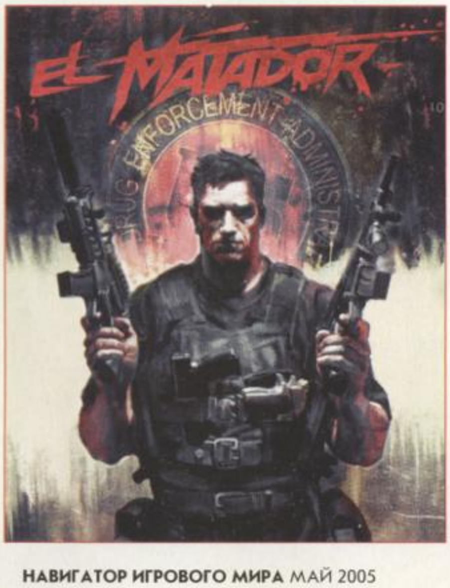
Выбор локаций очень важен, если, конечно же, вы хотите, чтобы они были по-настоящему привлекательными. Я полагаю, что мы не ошиблись, остановив выбор на Южной Америке. Геймеры будут приятно удивлены красотой локаций.

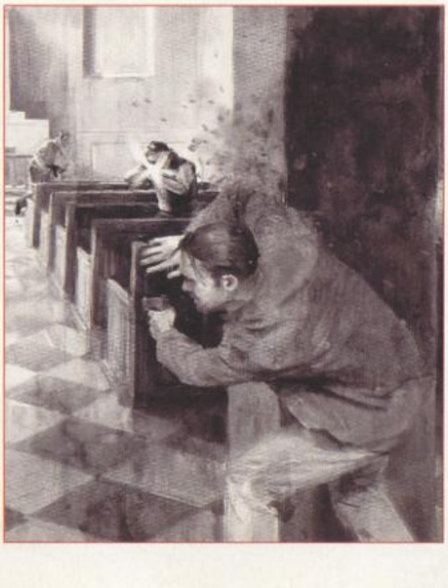
НИМ: **Пока что нет информации о прошлом главного героя, соответствующий раздел на официальном сайте игры не активирован. Вы можете пролить свет на некоторые детали его биографии? Мы полагаем, что команда выбрала название El Matador неспроста?**

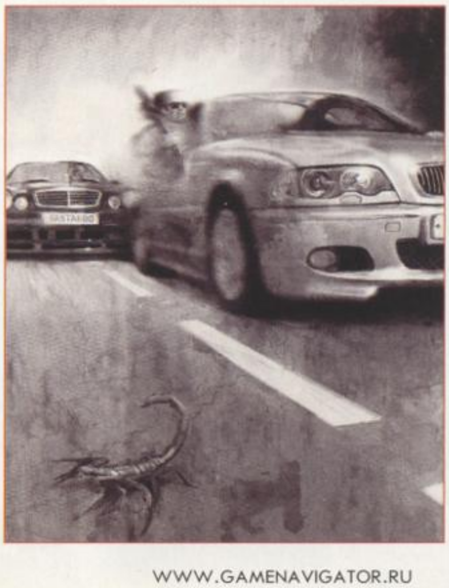
МЛ: Его биография все еще находится за семью печатями. Мы обнародуем ее, как только наступит подходящее время. Намеком служит то, что El Matador по-испански - "убийца", "очень плохой парень". И еще - "человек, сражающийся с быками на арене". В нашем случае Южная Америка - арена, а наркомафия - это быки.

НИМ: **Наши читатели в основном получают представления о криминале и подпольном производстве наркотиков в Южной Америке не из теленовостей и книг, а из фильмов а-ля "Музыкант" и "Отчаянный" Роберта Родригеса. Можем ли мы надеяться, что ваша игра впитает в себя часть атмосферы этих классических лент, несмотря на то, что в них действие разворачивается в Мексике?**

МЛ: Это трудный вопрос, потому что упомянутое вами кино отличается







от нашего продукта по способу воздействия на аудиторию. Некоторые вещи оттуда вы сможете обнаружить в El Matador. И все же я предпочитаю проводить сравнение с Man on Fire (в нашем кинопрокате - "В огне" - прим. автора). В El Matador вы не будете знать, чем закончится рассказанная нами история...

НИМ: **Каково соотношение экшна и скрытности в El Matador? Нам следует ждать гору трупов и горы стреляных гильз или же предельную выверенность каждого движения а-ля Hitman и Thief?**

МЛ: Самое пристальное внимание мы уделяем тактической составляющей игры. Мы хотим продемонстрировать игрокам настоящий триллер, в котором присутствует смесь экшна и элементов тактики.

НИМ: **Не менее важным нам представляется баланс реалистичности и увлекательности игрового процесса. Возникали ли у команды спорные ситуации с этими двумя компонентами? В пользу чего приходилось делать выбор?**

МЛ: Наша цель заключается в том, чтобы создать превосходный продукт. Вся реалистичность в игре сосредоточена на окружении. История развивается в реально существующей природной среде, которую иногда приходится подстраивать под потребности игрового процесса. Мы используем мощный физический движок и собираемся удовлетворить запросы даже самого привередливого любителя оружия. Все детали прорабатываются тщательнейшим образом, что позволит обеспечить высокий уровень реализма.

НИМ: **Следует ли нам ждать от El Matador реальной физики предметов, тел и техники, а также продвинутую систему разрушения интерьеров и так далее?**

МЛ: Вам понравился физический движок Half-Life 2? Тогда вы останетесь довольны различными физическими наворотами из El Matador.

НИМ: **Рождались ли в процессе создания El Matador интересные задумки, которые на данном этапе развития современных технологий вы попросту не в состоянии реализовать?**

МЛ: Сейчас мы решаем, что включить в игру, а от чего - отказаться. Но большую часть задуманного нам все же удалось реализовать, в том числе некоторые просто удивительные фишки.

НИМ: **Готовите ли вы многопользовательские режимы? Или прибережете их для адд-она?**

МЛ: Концепция El Matador не подразумевает наличие мультиплеера, т.к. важнейшая роль в ней отведена сюжетной линии.

НИМ: **Расскажите немного о себе. На что предпочитаете убивать свободное время? Есть ли у вас хобби? А в игрушки сами-то балуетесь?**

МЛ: Большую часть свободного времени я думаю об El Matador (улыбается - прим. автора), о том, что можно улучшить или подправить. Игра стала частью жизни нашей команды, и она прописалась в моем сердце на равных правах с моей подружкой. Она со мной, куда бы я не направился (смеется - прим. автора). А еще я увлекаюсь спортом, гуляю с друзьями. Я фанатею от компьютерных игр почти двадцать лет, виртуальные миры просто великолепны!

НИМ: **Давайте пофантазируем... Представьте, что El Matador стал хитом мирового масштаба. Вы позволите Уве Боллу снять соответствующее кино?**

МЛ: Несомненно, мы бы это очень даже поприветствовали! (Судя по всему, Майкл не просек сарказм нашего вопроса про Уве Болла. Хотя... Вполне возможно, что в их ответе содержится еще больше сарказма, чем в вопросе. - *прим. ред.*) Мы из кожи вон лезем, чтобы игра стала хитом. Тогда бы немедленно последовала разработка продолжения. Нам здорово помогает тот позитив, который мы черпаем из общения с фанами. Спасибо всем вам!

Интервью подготовил
Владимир Чаплыгин

Чешские фанаты корриды как они есть

ЛЮБИМЫЙ КОМПОЗИТОР ХИТМЕНА

Дорогой Хитмен, журналисты из России оказались прикольными ребятами, думаю, бомбу из их автомобиля можно убрать

Фото: Майкла Хольма

О своей жизни и творчестве рассказывает Джеспер Кид - лауреат премии Британской академии Кино и Телевидения (BAFTA), автор музыки к таким известным играм, как Hitman, Freedom Fighters и Splinter Cell: Chaos Theory.

Джеспер Кид - один из самых известных композиторов и музыкальных продюсеров в индустрии компьютерных игр. Обладатель премии сайта GameSpot за лучшую музыку к игре 2003 года, номинант премии журнала Billboard в категории "Лучший звук в игре" 2004 года. Яркий творческий талант Джеспера и его манера органично сочетать электронную и симфоническую музыку наиболее полно раскрылись в саундтреке к игре Hitman: Contracts, который неоднократно признавался лучшей игровой музыкой в истории индустрии, а в 2005 году был удостоен премии Британской академии Кино и Телевидения.

Из числа последних работ композитора выделяется музыка к третьей части популярной игры Splinter Cell. Джеспер писал композиции для внутриигровых роликов, поставленных под руководством Энди Дэвиса (режиссер фильмов "В осаде", "Беглец" и "Возмещение ущерба"). Композитор тесно сотрудничает с американскими звукозаписывающими компаниями. Так, при помощи голливудского лейбла La-La Land Records отдельным альбомом были изданы саундтреки игр серии Hitman.

В настоящее время Джеспер работает над музыкой Hitman: Blood Money.

Навигатор игрового мира: **Здравствуйте, расскажите, пожалуйста, немного о себе. С чего началось ваше увлечение музыкой, как вы пришли в игровую индустрию?**

Джеспер Кид: Я с детства учился игре на фортепиано и акустической гитаре, нотной грамоте, а также пел в хоре. В четырнадцать лет у меня появился первый компьютер - Commodore 64, на нем я и начал сочинять музыку. Когда появилась Amiga, я взялся за написание композиций для демо-сцены. Через шесть-семь лет я почувствовал сильное желание попробовать себя в качестве игрового композитора. Возможность представилась, когда вместе с программистами и художниками из числа друзей по демо-сцене мы открыли девелоперскую студию. Так я и попал в индустрию.

НИМ: **Какие музыкальные жанры и какие авторы оказали наибольшее влияние на ваше творчество? Какую музыку вы предпочитаете в повседневной жизни?**

ДК: Прежде всего, такие композиторы, как Жан-Мишель Жарр, Майк Олдфилд и Вангелис. Сильное влияние на меня оказал Джерри Голдсмит (этот голливудский композитор в представлениях не нуждается, достаточно вспомнить хотя бы всю серию "Чужих" или "Рэмбо" - *прим. ред.*). Сейчас я слушаю много классики и музыки из фильмов, а также интересуюсь всеми направлениями танцевальной музыки - от эмбиент до техно.

НИМ: **Чем вы любите заниматься помимо работы, и входят ли в число хобби компьютерные игры?**

ДК: Обожаю игры! В числе последних фаворитов: Lumines, DOOM 3, Half-Life 2, Halo 2, Burnout 3 и Far Cry.

НИМ: **Как началось ваше сотрудничество с IO Interactive; что больше всего привлекло вас в концепции Hitman?**

ДК: С парнями из IO мы давние друзья, знаем друг друга еще со времен демо-сцены.

А самая привлекательная сторона Hitman - атмосфера и потрясающее внимание к мелочам, из которых и складывается мир игры. Привлекал и графический движок Glacier; являясь родным детищем IO, он придавал иг-

ре оригинальности, не давал ее ни с чем спутать. Ну, и конечно же, свобода, возможность проходить миссии множеством способов. Да и мистер Сорок Седьмой - персонаж крайне харизматичный - красивый герой красивой и кинематографичной истории.

***НИМ:* За счет чего удалось создать настолько разные и настолько точно передающие атмосферу игры композиции?**

ДК: Главный источник вдохновения музыки Hitman - сами игры. Игровое пространство великолепно продумано, и я лишь стараюсь добавить своей музыкой еще немного глубины. Отсюда же и разнообразие композиций. Действие всегда может принять неожиданный оборот и это необходимо учитывать при создании саундтрека. Каждая игра серии не похожа на предыдущую (особенно это касается самой последней части).

***НИМ:* Как с позиции автора выглядит эволюция музыки серии Hitman? Что вы пытались сохранить неизменным, а что менялось, и какие были на то причины?**

ДК: Создание саундтреков целой серии игр - это огромный объем работы. В Hitman 2: Silent Assassin качество звучания было поднято относительно Hitman: Codename 47, благодаря использованию живой оркестровой музыки. Было у этих двух игр и коечто общее: высокий героический пафос композиций. В Hitman: Contracts, с одной стороны, мы вернулись к более широкому использованию электронной музыки, а с другой - сменили общий пафос с героики на хоррор. Также, чтобы подчеркнуть своеобразие каждой игры, создавались самостоятельные и непохожие друг на друга основные темы.

***НИМ:* Нельзя ли приоткрыть завесу тайны над четвертой частью игры? Какие новые музыкальные решения нас ждут?**

ДК: Об этом еще рано говорить, однако, следите за сайтами *www.hitman.com* и *www.jesperkyd.com*. Самая свежая информация будет появляться там.

***НИМ:* Как возникло сотрудничество с оркестром и хором венгерского радио? Что для вас представляет интерес в симфонической музыке и каково, по вашему мнению, место симфонической музыки в современных играх?**

ДК: Думаю, что оркестровая музыка и хоры прекрасно вписываются в мир компьютерных игр. Вообще, создание композиций для игр - отличное поле для экспериментов. Ведь музыка в игре не может быть на сто процентов привязана к картинке, действие-то развивается нелинейно. Каждый проходит игру по-своему, и задача композитора - передать общий настрой, а не проиллюстрировать ту ли иную сцену, как это бывает в кино. Создание музыки для игры дает больше простора для фантазии, и этим нужно активно пользоваться. Опираться на "голливудский формат" - не лучший вариант. Я стараюсь использовать в одной игре максимально разнообразные музыкальные решения, а не следовать четко выбранному стилю, как это принято при создании фильмов.

К примеру, возьмем Freedom Fighters. Там мы экспериментировали с современной симфонической музыкой, совмещая ее с электронными композициями и вокальными партиями на церковнославянском и латыни. И получившийся результат пришелся по душе публике.

***НИМ:* Что вы думаете о совместной работе нескольких композиторов над одним проектом? Насколько распространено подобное явление, насколько тесным обычно является сотрудничество?**

ДК: Это отлично работает, когда нужно совместить два ярких и непохожих стиля. Например, если нужен рок для боевки и оркестр для сюжетных элементов, вполне разумно пригласить рок-группу для создания звукового сопровождения для экшн-сцен.

***НИМ:* Насколько в современной индустрии важна роль композитора? Можно ли считать современную гейм-музыку полноценной частью мировой музыкальной культуры?**

ДК: Задача композитора в команде - расширять и углублять восприятие игрового пространства и создавать отличительный стиль игры. Когда картинка соотносится с музыкой, игрокам легче понять игру, происходящие в ней события и чувства героев. Композитор должен также четко представлять, как видят игру другие члены команды, и стараться создать нечто, что превзойдет любые ожидания коллег. Если, например, ему предлагают в качестве образца сочинение Джона Вильямса (автор музыки "Звездных Войн" - *прим. ред.*), то очень важно понять, что на самом деле стоит за этой музыкой и создать нечто, что не будет копировать стиль Вильямса. Надеюсь, со временем эту идею осознают все команды разработчиков.

Думаю, что игры - важная часть современной культуры, а музыка - важная часть современных игр. Именно она создает эмоциональную связь между игроком и игрой и необычайно важна для правильного восприятия игры.

Саундтреки игр доступны в музыкальных магазинах и многие негеймеры слушают эту музыку, открывая для себя нечто новое. А тот факт, что известные кинокомпозиторы вроде Дэнни Эльфмана и Лало Шифрина пишут музыку для игр, показывает, насколько современная киноиндустрия заинтересована в индустрии игровой.

***НИМ:* Спасибо, Джеспер, всегда приятно вас слышать.**

Интервью подготовил
Алексей РАТУШКИН

Махмуд

COMBAT: TASK FORCE 121

Жанр FPS **Издатель** Groove Games **Разработчик** Groove Games
Рекомендуется Pentium III 1.2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.combat121.com

Они были готовы пролезть в самые недоступные места, лишь бы убежать

Времена порождают моду, а мода, в свою очередь, желающих слепо ей следовать. На борцах с терроризмом не упражнялся только ленивый или безрукий. Но в итоге не устояли и эти две категории.

Десять зубодробительных миссий с умопомрачительной реалистичностью втянут вас в мир борьбы с плохими парнями, запустившими свои щупальца в ослабшую от безделья тушку человечества. В каждой миссии придется подержать в руках один из девяти стволов, представленных разработчиками. Плюс, разумеется, нереальный мультиплей, способный поддерживать до шестнадцати игроков. Баста. На этом можно и закончить, но руки сами тянутся к клавиатуре, дабы донести до читателя тот террор, который учинили разработчики над игроками.

Тусклое освещение. Мрачные краски. Монотонные текстуры. Тупые террористы. По шесть полигонов на объект. Все. Слов жалко на это безобразие. Идешь по коридорам, входишь в комнату - там охранник, в лучшем случае - два. Если пространство позволяет, где-нибудь за контейнером прячется третий. Разделавшись со всеми, обыскиваешь помещение на предмет заначки и идешь дальше. Время от времени разработчики разнообразят игру, помещая на вешалку для спецодежды магнитную карточку с кодом доступа или бросая в полуоткрытый ящик стола записку. Всего остального в игре столько же, сколько в Африке северных оленей.

Но отдельное "Вах!" требуется для описания того, как они использовали вторую версию движка Unreal. Невозможно представить себе, что изумительный движок можно испохабить до такой степени. Судя по всему, художником и программистом там работал один и тот же человек, не представляющий себе, что такое хорошие текстуры.

В Combat:TF обязательно нужно поиграть профессиональным разработчикам для того, чтобы знать, как не нужно делать игры. Обычным игрокам стоит воздержаться от столь изысканных упражнений над своей психикой.

Как бы пустыня. На заднем плане как бы цистерны с как бы горючим

РЕЙТИНГ **2.5**

ВОЙНА С ТЕРРОРОМ: ЗАЧИСТКА

Жанр Аркада **Издатель** City Interactive, Новый диск **Разработчик** City Interactive
Рекомендуется Pentium 4 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.terroristtakedown.com

Два "Хаммера" в кишлаке - это сила. Бойся!

Еще один мощный реверанс в сторону борцов с терроризмом. После того как прочитаешь аннотацию на сайте разработчиков или же на обратной стороне коробочки, складывается впечатление, что нас ожидает по меньше мере шедевр в стиле America's Army. "Потрясающая графика и богатый выбор вооружения, используемого армией США" вкупе с "абсолютно реалистичными аудио- и видеоэффектами" моментально заставляют рыдать от умиления.

Шедевр занимает два гигабайта на жестком диске. Вас попеременно сажают то за пулеметную турель на вертолете, то за прицел противотанкового орудия, а иногда вы обнаруживаете под собой подпрыгивающий на кочках "Хаммер", а в руках - опять же отполированные рукояти крупнокалиберного пулемета. И все это, по замыслу разработчиков, не должно давать скучать на протяжении шестнадцати миссий. На деле же скучно становится примерно через три с половиной минуты после запуска.

Ездишь (летаешь) по пустыне с разбросанными по песку глинобитными домишками и минаретами и короткими очередями валишь все, что движется. Враги пытаются стрелять и иногда даже попадают. Пулемет нагревается, а после короткой паузы снова пригоден к использованию. И так далее. Убить-их-всех-ура-а-а-а!..

Графика не представляет ничего выдающегося. Убогие текстуры, причем иногда кажется, что пустыня была выбрана по причине отсутствия приличного художника. Спецэффектов всего два: вспышки от наших выстрелов и взрывы их машин. Звуки не вызывают раздражения.

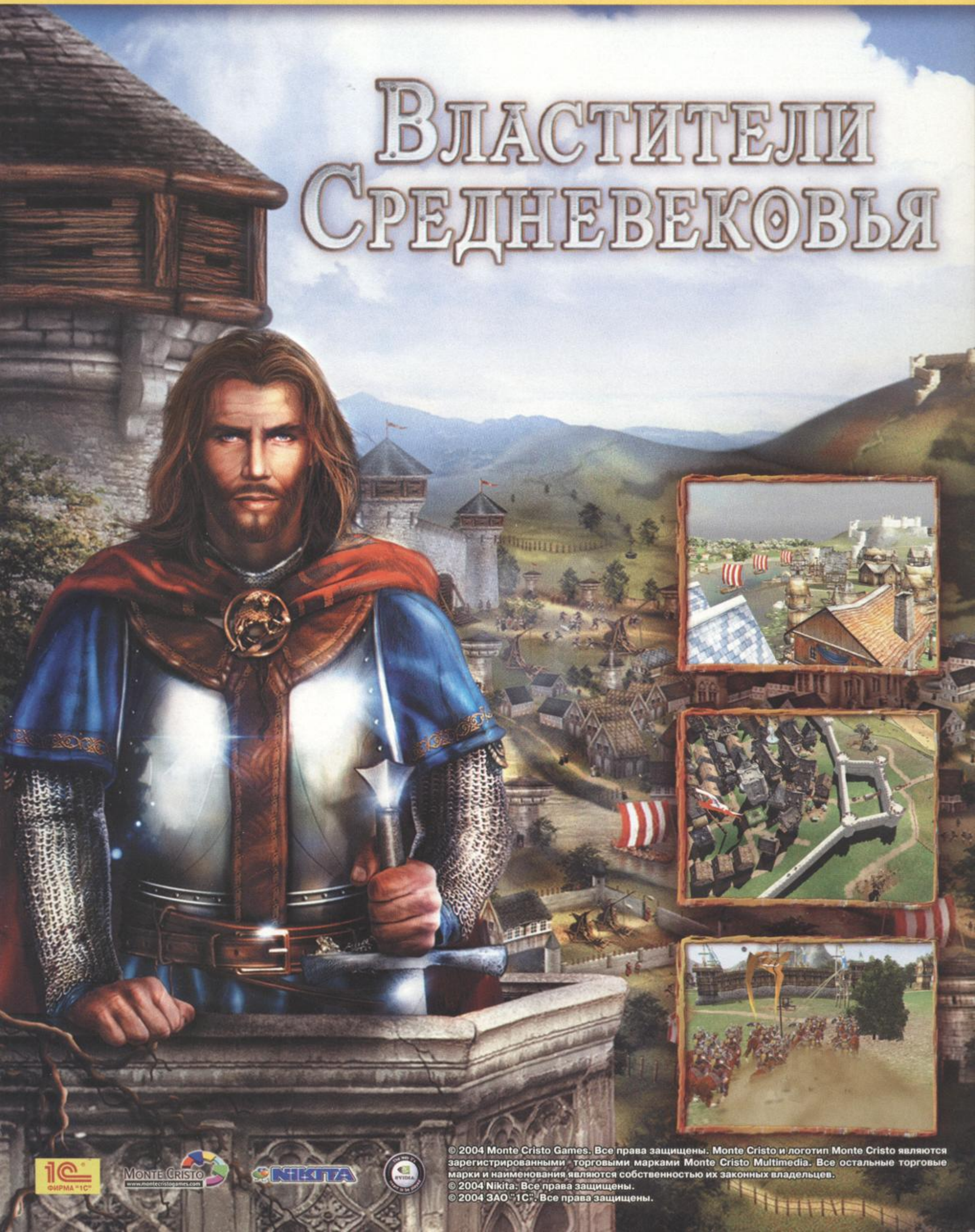
Первые шесть миссий я прошел примерно за двадцать минут, за это время был убит всего один раз. После чего потерял к игре всякий интерес. Будем делать выводы или все-таки сэкономим место?

Еще мы можем пускать ракеты. А у террористов полно вертолетов

РЕЙТИНГ **4.0**

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

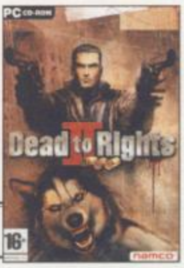


© 2004 Monte Cristo Games. Все права защищены. Monte Cristo и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными торговыми марками Monte Cristo Multimedia. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

Dead to Rights 2

Махмуд

ДО СМЕРТИ ПРАВ



Кровь. Насилие. Нецензурные выражения. Сексуальные сцены.
Маленький штампик ESRB на коробке с этой игрой

Жанр TPS **Издатель** Namco, Акелла **Разработчик** Widescreen Games **Русское название** Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие
Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.akella.com/ru/games/deadtorights2

Просто драки. Просто стрельба. Никаких тебе сюжетных заморочек и миниквестов с попытками взломать замки на тумбочках в женском общежитии. Левая кнопка мыши как орудие пролетариата. Зажатый Shift превращается в жест доброй воли, от которого сильно хрустят шейные позвонки. Коп вышел на работу.

Май нейм из Слейт. Джек Слейт

Крутой полицейский, которого в свое время не взяли в К-9 из-за излишней жестокости по отношению к людям, озаботился поисками похищенного судьи. Одно тянет за собой другое, и вот Джек Слейт уже ввязался в такую бучу, что начальник его полицейского участка готов взять годичный отпуск и провести его где-нибудь в окрестностях Антарктиды. Конец фильма.

В поисках своей цели Джек прокладывает дорогу через горы трупов, а изредка порыкивающая собачка, эдакая помесь волка и кавказской овчарки, стала необходимым подспорьем в борьбе с организованной и не очень преступностью.

Стоит ему только появиться в каком-то убогом клубе, как он становится занозой в заднице у доброго десятка подонков, а в соседнем помещении к ним присоединяются еще столько же, и так до самого конца игры. Драки и перестрелки перемежаются небольшими паузами, годными как раз для того, чтобы игрок немного перевел дух. Выживание - серьезная проблема отчасти из-за того, что врагов бывает слишком много, а отчасти потому, что сохранение игры работает довольно избирательно.

Кто там бьется левой? Правой!

Война осуществляется с применением самых разнообразных средств поражения, начиная с кулаков и выдранных из забора досок с гвоздями и заканчивая целым арсеналом огнестрельного оружия. Бравый коп способен прятаться за стенами, разнообразными контейнерами, молодецки перескакивать через невысокие препятствия, а также мастерски пользоваться тем, чем его не обделила природа - кулаками и обеими ногами. В ближнем бою он может выдавать довольно неплохие и симпатично исполненные ударчики, способные снести с ног мамонта в средней весовой категории. На дальних же дистанциях в дело вступает убойная сила второго рода - стволы.

Целиться не надо, здесь нет перекрестия прицела. Достаточно лишь нажать правую кнопку мыши, и прицел перескочит на ближайшего врага. Стрельба превращается в аттракцион для тренировки реакции игрока. Правой, левой-левой-левой, потом еще разок точно в таком же порядке, и так далее до полного выноса тел. А можешь сделать это м-е-д-л-е-н-н-о, и тогда все вокруг размажется по времени, останется только враг и наведенный на него ствол с печально отходящей назад рамкой затвора.

Если не справляешься сам, вызови собаку. Те, кто ожидает серой молнии, мечущейся в толпе врагов и вскрывающей всем глотки, разочаруется. Она всего лишь возьмет на себя одного из бандитов, и не более того, после чего скроется неведомо куда. Толку от нее - ноль да маленько.

Смерть ему к лицу

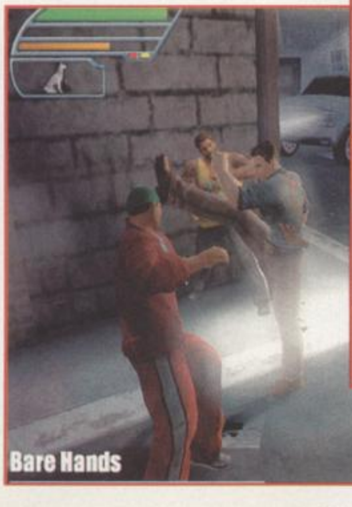
За красоты игры отвечает популярный и симпатичный движок RenderWare, но он не проявляет себя в полной мере. Да, здесь неплохие модели. Да, slo-mo показывает отличные сцены. Но игра все равно выглядит тускло. Помимо красок, в игре должна быть атмосфера, чего не наблюдается в DtR2, так что остаются только красивые, но и унылые текстурки. Не впечатляет. Единственное, что оживляет игру, - это ролики на движке, прокручиваемые в промежутках между уровнями. Они выглядят вполне достойно, и часто их хочется просмотреть еще разок.

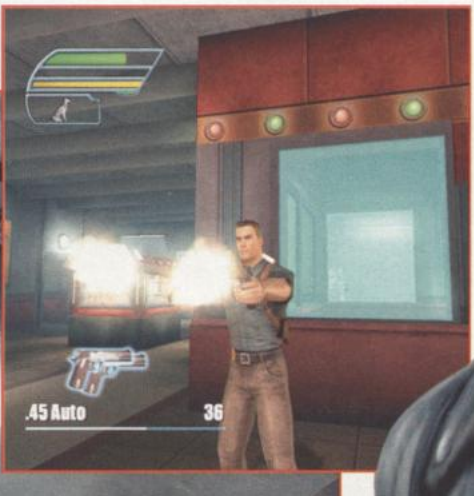
Боевой опыт приобретается под ужасную музыку. На третьей минуте громкость убавляется до минимума и остается на этом уровне до конца игры.

Красивый и эффектный движок. Неплохая завязка сюжета. Два действующих лица - полицейский и собака. Казалось бы, все есть для создания отличной игры. Но по какой-то причине это не сработало. Вышел крепенький середнячок, каких в последнее время выпущено достаточно много. Убийства не получилось.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 6.8
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	5	x 0,10	
Дизайн	6	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA
1С ФИРМА "1С"
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.
Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.

Владимир ЧАПЛЫГИН

ИСТРЕБЛЯЮЩИЙ ДЬЯВОЛА

- И назовем мы эту статью "Не про Подстрешного", хе-хе...
- Такое название не пойдет. Придумай что-нибудь другое.
Из ICQ-беседы с редактором

Жанр TPS **Издатель** SCi Games **Разработчик** Bits Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2.6 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.constantinegame.com

Constantine - это скоротечный шутер от третьего лица, с пылу-жару выпущенный SCi Games в довесок к художественному фильму. Сюжет ленты, в свою очередь, базируется на линейке британского комикса "Воссиявший", выходящих под лейблом Vertigo (подразделение знаменитой DC Comics).

Достучаться до небес

"Константин" образца 2005 года сильно отличается от своего бумажного собрата. Главный герой резко помолодел и стал походить на актера Киану Ривза, поменял английское гражданство на американское и переехал из Ньюкасла в Лос-Анджелес. Во всем остальном создатели фильма, а следовательно, и разработчики постарались придерживаться корней.

В детстве Джон Константин (фамилия у него такая) умудрился проклясть отца. После смерти папаша превратился в зомби. Подросток же решил наложить на себя руки. Совершив короткий вояж в ад, Джон вернулся на грешную землю. Позже он обнаружил, что среди людей, простите за каламбур, живут мертвецы, которым не нашлось места на небесах. Хорошие воюют за ад, плохие - за рай. Наш герой принял светлую сторону и подался истреблять демонов и монстров. Все последующие годы он только то и делал, что оттачивал свое мастерство. Но вот какая незадача: к старым проступкам перед Высшим судом добавилась неизлечимая форма рака (как любой порядочный персонаж нуар-комиксов, Джон Константин смолит как паровоз). С таким багажом на тот свет отправляться ну никак нельзя, ибо черти припомнят все подвиги. Срочно требуется натворить кучу добрых дел, дабы выслужиться перед ангелами.

Тем временем сын Дьявола задумал натравить на ничего не подозревающих людишек воинство ада. Только вот незадача - для этого мероприятия следует добыть то самое Копье Судьбы, на котором засохла кровь распятого Иисуса Христа. Угадайте с трех раз, кому суждено спасти человечество от неминуемой гибели?

Простенько, но со вкусом

Хрупкий внутренний мир игры четко подчинен армаде скриптов. При достижении строго определенного участка из пустоты появляются разношерстные твари, в нужный момент огромные валуны расчищают заваленные проходы.

Геймплей не предлагает каких-то радикальных новшеств. К типичной пальбе, свойственной каждому шутеру от третьего лица, добавили небольшие магические приемы. Со стороны данная картина больше всего напоминает неудачную смесь "Макса Пейна" с "Гарри Поттером".

Так называемый "правдивый взгляд" трансформирует вполне приемлемый вид от третьего лица в усеченную версию взгляда из глаз. Правда, использовать его хочется только тогда, когда локации погружены в кромешную темень. Виной тому превращение картинки в не пойми что. Создается ощущение, что слетели настройки видеокарты.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Constantine (в российском прокате "Константин: повелитель тьмы") только начал шествовать по экранам мировых кинотеатров, а руководство Warner Bros уже готовится дать отмашку съемкам второй части. Несмотря на средние кассовые сборы, президент по дистрибуции Дэн Феллман уверен, что лента всенепременно с лихвой окупит стомиллионный бюджет. Кстати, Киану Ривз заявил, что он не прочь еще раз примерить на себя роль Джона.

- Нормально, Григорий?
- Отлично, Константин!

Пожалуй, самым ярким воспоминанием об игре стал момент, когда Джон Константин копирует потерявшего веру священника в исполнении Харви Кейтела из "От заката до рассвета" и тоже истребляет нечисть с помощью дробовика и простой палки, превращающей огнестрельное оружие в крест животворящий.

Впрочем, на одних заимствованиях далеко не уедешь. На поверку Constantine оказался средненьким продуктом, способным заинтересовать только тех, кому понравился одноименный голливудский блокбастер.

РЕЙТИНГ

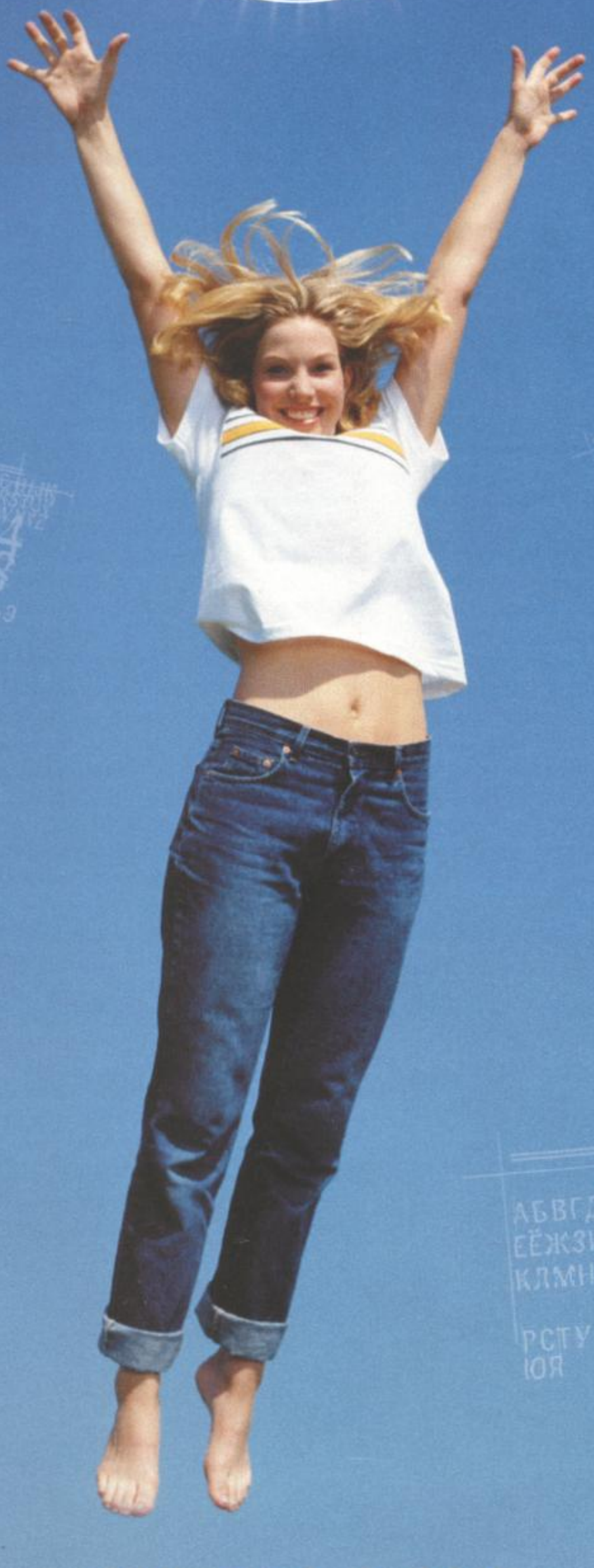
Игровой интерес	6	x 0,40	ИТОГО
Графика	6	x 0,20	6.0
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	6	x 0,20	
Ценность для жанра	5	x 0,10	

Верой и свинцом

Бывают моменты, когда без вида от первого лица не обойтись

Такие огромные револьверы делали сто лет назад

УНИВЕРСИТЕТ НАТАЛЬИ НЕСТЕРОВОЙ



ФАКУЛЬТЕТЫ:

ЮРИДИЧЕСКИЙ

ЭКОНОМИКИ

МЕНЕДЖМЕНТА

МАРКЕТИНГА

БУХГАЛТЕРСКОГО УЧЕТА И АНАЛИЗА

ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ

РЕКЛАМЫ

СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

ЖУРНАЛИСТИКИ

ДИЗАЙНА

ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ

КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ

ПРАКТИЧЕСКОЙ ПСИХОЛОГИИ

ТУРИЗМА И ГОСТИНИЧНОГО БИЗНЕСА

ПРАВОСЛАВНЫЙ БОГОСЛОВСКО-ФИЛОСОФСКИЙ

АКАДЕМИЯ ТАНЦА

АКАДЕМИЯ ЖИВОПИСИ

АКАДЕМИЯ ПОЭТОВ И ФИЛОСОФОВ

АСПИРАНТУРА

Все факультеты Университета ведут прием студентов
и слушателей на программы
ВТОРОГО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ПРИЕМНАЯ КОМИССИЯ

Адрес: Москва, Варшавское шоссе, дом 38
(проезд до ст. метро «Нагатинская»)
Ежедневно, кроме воскресенья, с 10.00 до 19.00

WWW.NESTEROVA.RU

ТЕЛ. 753-8-000

Лицензия № 001250 от 22.10.03, госаккредитация № 001470 от 05.01.04

Александр ВАСНЕВ

В мире драконов

- Помнишь, я обещал убить тебя последним?
- Да!
- Я тебя обманул.
к/ф "Коммандо"

Жанр TPS **Издатель** Majesco, Новый Диск **Разработчик** Idol FX **Русское название** Дрейк из клана 99 драконов
Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.drakegame.com

Когда до выхода второй серии BloodRayne осталось совсем чуть-чуть, когда поклонники рыжей бестии потеряли сон и аппетит в предвкушении долгожданного свидания... Эй, расслабьтесь, компания Majesco решила помочь нам скоротать последние мгновения томительного ожидания. В выпущенной издателями аркаде Drake присутствуют и дикие прыжки, и slo-mo, и стрельба с двух рук. Здесь есть даже герой, наделенный сверхъестественными способностями и в одежде предпочитающий черный цвет. Нет только реалистичной брутальности, отрубленных конечностей и потоков крови; Drake в этом плане больше похож на веселые комиксы, этакий мультяшный тренажер на ловкость рук.

Будни киллеров

Стоит отдать должное авторам, они все-таки сподобились разбавить здешнюю мясорубку чем-то, отдаленно напоминающим сюжет. В самом начале игры нам между тренировочными миссиями рассказывают грустную историю о том, как клан наемных убийц под названием "99 драконов" сменил название на "98 мертвых драконов + недобитый главный герой". Причиной столь радикальной расправы стал артефакт Врата Душ, невесть как оказавшийся у киллеров и невесть зачем понадобившийся одной конкурирующей организации. Хотя нет, где-то ближе к концу игры Дрейку (так зовут нашего персонажа) удастся постичь замыслы врага, но кардинально это ничего не изменит: убить придется всех. Месть, знаете ли, требует.

А пули свистят, пули...

Что ждет геймер от аркад подобных Drake? Море драйва: чтобы пули свистели, враги падали, а ракурсы были поэффектнее. И все это действительно здесь присутствует, но, только начиная со второй трети игры, а до этого нас ждут сплошные мучения и неоднократные прохождение одних и тех же локаций (сейвиться можно только между уровнями). Уверен, что после десятой попытки завалить киборга в тренировочном зале у многих возникнет вопрос, что за лажу им подсунули?

Подобная ситуация у Drake наблюдается и по остальным аспектам. Создается впечатление, что авторы абсолютно верно выбрали список компонентов, из которого мог получиться рецепт отличной аркады, только довести составные части до ума не получилось.

Возьмем, к примеру, оружие. С одной стороны, веселая стрельба с двух рук из пистолетов или шотганов смотрится в Drake вполне атмосферно. Знай себе, пали без остановки (напитки из Черноголовки в комплект не входят). Кончился магазин? Не беда, отбрасываем ненужный ствол и достаем из-за пазухи новый (такое впервые на нашей памяти: патроны в игре заканчиваются, а запас оружия - бесконечен), и бой продолжается. Но с другой - печалит отсутствие тяжелого вооружения. Убогий гранатомет - плохая замена столь уместным здесь ракетницам, огнеметам и пулеметам.

В принципе, альтернативой большим пушкам могли послужить суперспособности героя, но только не в том видя как это представлено в игре. В наличии имеется всего лишь три с половиной трюка, из которых реально используются лишь slo-mo и приманивание душ убитых врагов (местные аптечки).

Получается, что средненько откатали девелоперы свою вполне перспективную программу. Но есть одно обстоятельство, которое в значительной степени компенсирует авторские просчеты и недоработки (читай - "баги"), - это дефицит подобных аркад на рынке. В этом собственно и заключается главное достоинство Drake.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	6.1
Звук и музыка	5 x 0,10	
Управление	7 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Ишь шотганами разбросался

Это зелененькое марево по краям экрана и есть местный slo-mo

PROJECT:
SNOWBLIND
snow-blind´ (sno´ blind´) – (досл. «поражение снежной слепотой») – военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.
Первый великий шутер года
ign.com
Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.
eidos
CRYSTAL DYNAMICS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Project: Snowblind © 2005 Eidos. … Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, … Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России … принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

LEGO Star Wars: The Video Game

Илья ПОЛЯКОВ

КУБИКИ

Терпеть не могу, когда мне крутят шворц!
Лорд Шлем, любимец жуидовских принцесс

Жанр TPS **Издатель** Eidos Interactive, Новый Диск, LucasArts **Разработчик** Traveler's Tale
Рекомендуется Pentium III, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD
Сайт www.legostarwarsthevideogame.com

Раз кубик, два кубик... Детская забава, изредка перерастающая в нечто значительно большее. Дядя Джорджик и мега-корпорация Lego дружески ударили по рукам. Сочный звук всколыхнул невиданные доселе пласты изобретательности, пробудив к жизни созданий своеобычных и несколько пугающих. Вселенная Star Wars решилась примерить занятную одежку многогранного конструктора. И ей понравилось.

Уставшим от стандартных боев девелоперы предлагают сражения в космосе...

... или над матушкой-Землей

РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.4
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Дизайн, Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Рубик-кубика

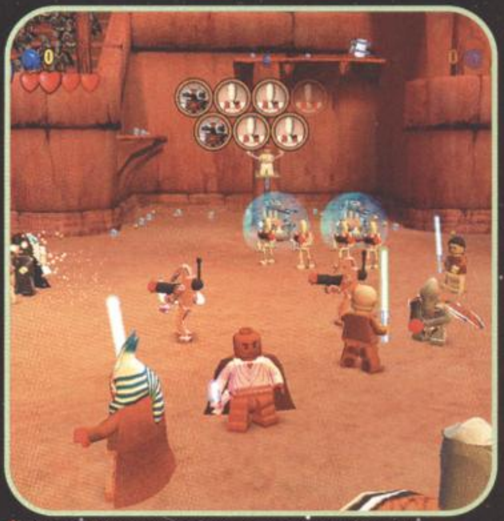
Мир собирают тщательно, кусочек к кусочку. После чего зовут нас. Мы приходим. Мы удивляемся. Миниатюрная живность Лего храбро смотрит в большой мир с экрана. Те крошечные гуманоиды, что умело веселят миллионы детей, отныне - джедаи, имперские штормтруперы и даже зеленый гоблин Йода. Непривычно, но занимательно.

Пользователь начинает проникаться общим замыслом. Честно трехмерная поверхность действительно частично собрана из геометрических фигур, не говоря уже про главных героев и врагов, чья конусообразность напрочь сдувает пену седого пафоса SW. Легенды о вечной борьбе добра со злом вынуждены покинуть обжитый насест - тут им не место.

Между тем происходящее нагло копирует Эпизоды I-II-III, довольно торопливо пересказывая содержание фильма. Вот высадка дроидов на Набу, вот бой с Дартом Молом, вот армия клонов, вот яростная схватка на арене, вот... Что любопытно, подобный подход срабатывает превосходно: прерывать процесс не хочется ни под каким предлогом.

И как это все...

... реализовано? Ровно так же, как и прочее, - просто. Игрок стоически прогрызается сквозь 3D-уровни, без устали рубя на запчасти наседающих оппонентов. При этом главных героев как минимум двое. Изволите проходить Lego Star Wars в одиночку - вторым ополченцем будет руководить AI, всегда готовый, впрочем, отдать руль в руки страждущего человеческого существа. Довольно часто дуэтом дело не ограничивается. То в помощь выдают дружков-дебилов R2D2 и C3PO или самого еще-не-императора Палпатина, то королеву Амидалу с ее героическим афронабуйцем капитаном Панакой. При этом у каждого персонажа имеется вкуснейшая спецспособность. Джедаи, ясное дело, помимо лучевого ковыряльника, могут пользовать Force (ворога об стену шандарахнуть, простенькую головоломку решить). Товарищи, вооруженные бластерами, в строго определенных местах способны выстреливать подобием альпинистского крюка, забираясь в невиданные дали. Мелочь? Возможно. Добавляет азарту? Более чем.



Мастер Винду недоволен и готовится зажигать

Гайки

Как всякая правильная аркада (а Lego Star Wars - аркада более чем правильная), LSW выставляет из-под подола напоказ еще пару прелестей. Про бои с боссами - крайне темными ситами - говорить особо не с руки. Обмолвлюсь лишь, что каждому негодяйчику посвящен отдельный миниуровень с занятными дизайнерскими находками. Впрочем, будут вам и дуэли с шипением сияющих мечей, противоборство Силы - метание друг в друга тяжелой мебели и прочего обывательского гарнитура. Увлекает, тем не менее, отчаянно.

Однако главное блюдо впереди: а именно, некие studs (шурпы, шляпки от гвоздей, как услужливо подсказывает словарь), вываливающиеся из недругов и многочисленных тайных местечек. Собирая детальки (коих несколько разновидностей) можно совершать множество изобретательных деяний. За определенную сумму позволительно благословить смельчаков бессмертием или прикупить на те же studs, скажем, мастера Винду, дабы в специальном режиме Freeplay пройти наиболее приглянувшиеся моменты бритым джедаем. Или... Много чего еще. Очень и очень много.

Lego Star Wars. Рекомендуем.

1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Красная Акула 2: Ликвидация Хоссманна

Махмуд

ЕСЛИ БЫ КОРОВЫ УМЕЛИ ЛЕТАТЬ...

Мы - красная кавалерия, и про нас
Былинники речистые ведут рассказ...
Песнь о революции и храбрых мужчинах

Жанр Аркада **Издатель** ИДДК **Разработчик** G5 Software **Рекомендуется** Pentium 4 1.4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Mb
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.redshark.g5software.com

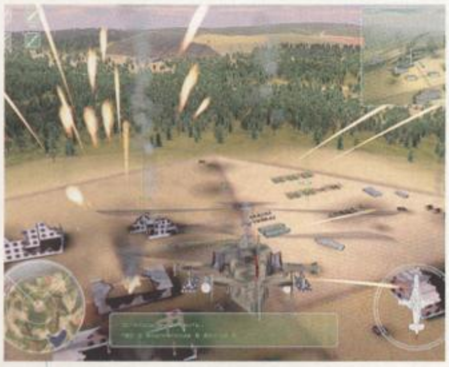
Если бы у бабушки была машина времени, она бы никогда не вышла замуж за дедушку. Подобные высказывания часто встречаются в нашей жизни. Что было бы, если бы?.. Ну, вот вам еще один вариант развития событий. Размышления на ту же тему, часть вторая.

Мы - за мир!

Оказывается, на Земле нашелся еще один неугомонный нацист, которому близки идеи третьего рейха. "Мы все-таки должны победить!" - сказал он и отправился в прошлое, вооруженный современными технологиями и подлыми мыслишками. Но бравая организация, которая начнет свое существование буквально через шесть лет со дня нынешнего, внимательно следит за перемещениями во времени, применяя метод "точечной коррекции". И теперь, когда Ганс Хоссманн попытался изменить ход истории, приходится засылать в разное время и разные места самую современную технику, способную точно откорректировать поведение фашистов путем прямого попадания самонаводящейся ракеты.

Это должно было напоминать Перл-Харбор, но почему-то не напомнило

Горят арсеналы - привет Мальчишу!



Поработали ударно, немцы курят отсюда и до горизонта

Крейсера - слабые корабли, тонут от пяти-шести НУРСов

Задания просты. Помешать японцам в затоплении флагмана американского флота, уничтожить эшелон с боеприпасами и так далее. А ближе к концу игры повстречаться с летающими тарелками, которые Хоссманн все-таки изобрел (изобретет?). На каждый вылет вы получите одно-два основных задания и столько же второстепенных, не влияющих на игровой процесс. Никакой сюжетной линии. Просто вылет, просто всех замочить, просто спасти мир.

Из пушки по...

Как уже было сказано, игрок сможет попробовать себя в роли пилота одного из трех вертолетов. Только он не сможет посидеть в кабине, а будет просто летать за хвостом своей машины, пытаясь ею управлять. Хотя слово "попытка" не совсем уместно. Управление в игре очень простое и по умолчанию подвешено на мышку и десяток клавиш, так что не запутаешься. На вооружении у вас два вида ракет (самонаводящиеся и не совсем), пушка, стреляющая одиночными, но обладающая потрясающей убойной силой, и пулемет, маленький и гаденький во всех отношениях. Подвеска меняется в зависимости от типа вертолета.

Боевые действия, похожие на стрельбу резинкой-лапшой по мухам, отличаются лишь тем, что с прицеливанием дела обстоят гораздо проще. Цель шустренько обрамляется красной рамкой, стоит ей лишь оказаться у вас на пути. Остается только подвести крестик прицела в любое место квадрата и выстрелить. Самонаводящиеся ракеты действуют по принципу "выстрелил - забыл", а остальное вооружение - по всем принципам, какие только есть в мире.

Дорогая, я опять облился краской

Особых красот в игре не замечено. "Акула 2" работает на старом графическом движке от G5, который, судя по всему, не особо модернизирован со времен "Ударной силы". Сказано не в упрек фичам движка - он хорошо справляется со своими целями. Спецэффектов тут немного, да и к чему городить огород? И так сойдет. Модельки исполнены неплохо, жаловаться не приходится. Страшненькие лесные массивы ничуть не изменились за исключением того, что ракеты и пушки теперь с легкостью бьют сквозь многолетние стволы деревьев.

Интерфейс до ужаса прост, как и полагается. Слева внизу радар, справа картинка с повреждениями, вверху камера, которая, по большому счету, и не нужна вовсе. По центру сетка со скоростью, высотой и курсом. Не запутаешься, и это приятно.

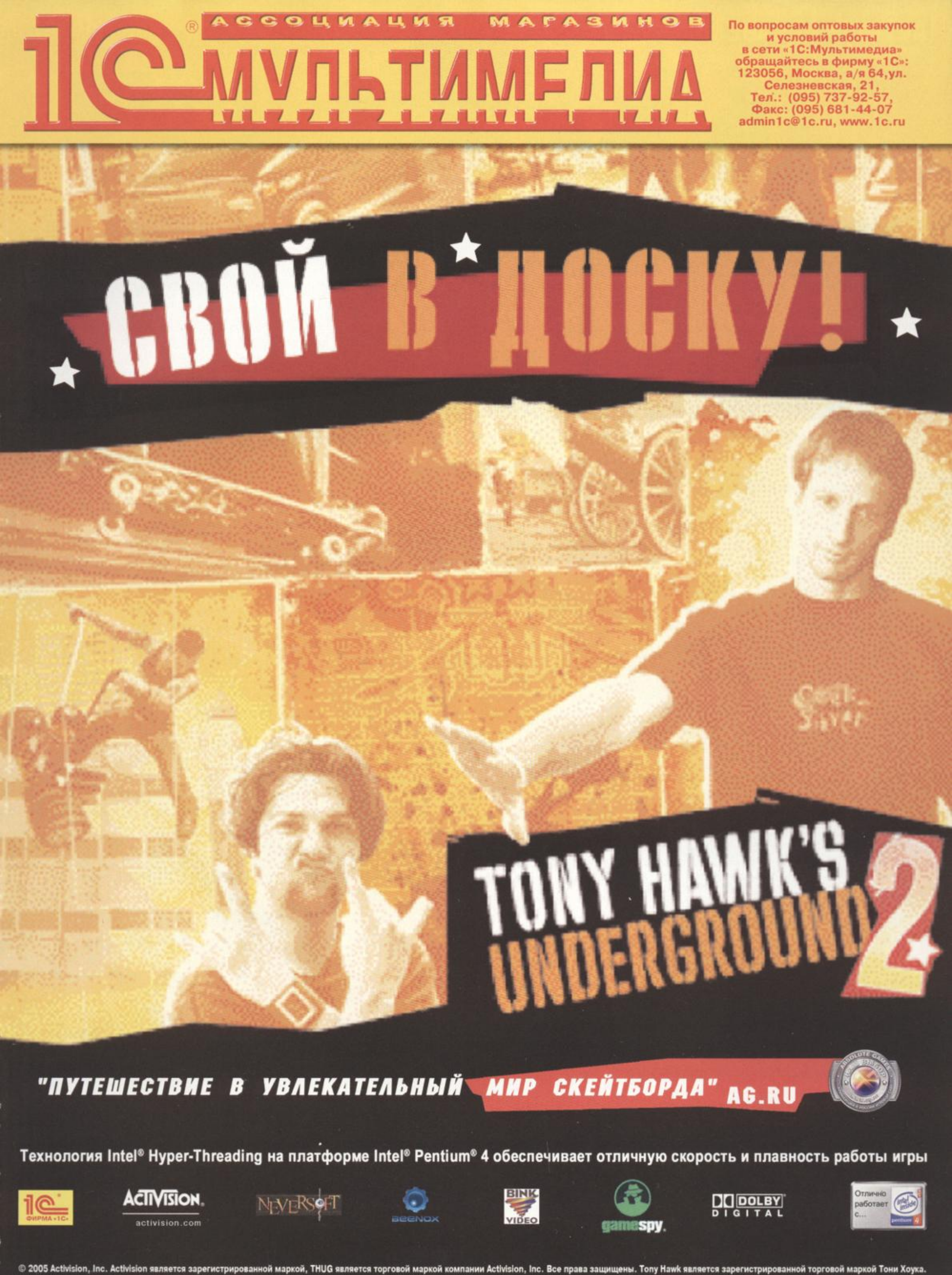
Если не брать в расчет довольно неплохую фоновую музыку, звук в игре совершенно непотребный. Когда в поле зрения игрока попадает самолет, слышен вой пикирующего бомбардировщика, замолкающий только через некоторое время после того, как вы его сбили. Звуки выстрелов и взрывов можно назвать просто громким шумом. Сильно заметно, что разработчики не уделяли этому много внимания.

Птичку жалко

Взяли "Ударную силу". Убили все следы реалистичности. До упора упростили прицеливание и стрельбу. Высосали из пальца историю о сбежавшем в прошлое нацисте. Получите, ребята, новую аркаду. Не сказать, что очень плохую. Она довольно симпатична, но не способна занять игрока более чем на три-четыре часа. Не шедевр.

РЕЙТИНГ

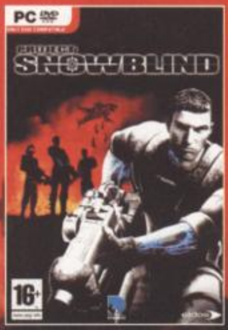
Игровой интерес	6 x 0,40	**ИТОГО**
Графика	7 x 0,20	**6.1**
Звук и музыка	5 x 0,10	
Управление	7 x 0,20	
Ценность для жанра	4 x 0,10	



© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Project: Snowblind

Анна ЩЕГЛОВА



БИОМОДЫ ЛЕЙТЕНАНТА ФРОСТА

- Давайте отрежем Мересьеву ноги!
- Не надо, не надо, я буду летать!

Жанр FPS **Издатель** Eidos Interactive, Новый Диск **Разработчик** Crystal Dynamics **Рекомендуется** Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.projectsnowblind.com

Добро пожаловать в близкое темное будущее. На дворе 2065 год. Лейтенант Нейтан Фрост, член коалиции миротворцев, прибывает в Гонконг для борьбы с группировкой повстанцев. Цель вражеской организации - захватить господство с помощью устройства, которое может обесточивать любые электрические приборы, находящиеся в радиусе многих километров от него. Задача Фроста - это устройство уничтожить.

Много лет назад отец Фроста частенько рассказывал сыновьям разные ужасы о войне. Тогда Нейтан твердо решил не идти в армию. Но у высших сил было иное мнение на этот счет. И после того как в 2061 году на боевом посту был убит его брат, будущий лейтенант переменил свою точку зрения. Теперь Фрост состоит в команде бойцов высочайшего класса. Точнее сказать - состоял. Потому что в первой же миссии он героически погибает.

Счастливое стечение обстоятельств

Дальше - больше. Срочная госпитализация. "Мы теряем его!". Биомоды на полмиллиарда долларов, фотография для отчетности, и ряды коалиции пополняются технически совершенным бойцом. Под кожей Фроста начинают работать нанотехнологии, в голове остается здравый рассудок, а в голосе по-прежнему чувствуются уверенность и смелость.

Отныне лейтенант смотрит на мир через новый интерфейс, может увеличивать запасы своей жизненной и электроэнергии, а также пользоваться сверхспособностями. Впрочем, сразу после операции один из врачей виновато признается, что из дополнительных умений он смог достать только инфракрасное зрение, но это ничего, все еще будет. Другими словами, по ходу игры Фрост сможет апгрейдиться. Ближе к финалу он разживется замедлителем времени, баллистической защитой, пассивной атакой и умением становится невидимым. Грамотно комбинируя эти навыки с походящими видами оружия, герой легко справится со всеми уготовленными его нелегкой судьбой трудностями.

Deus Ex навсегда

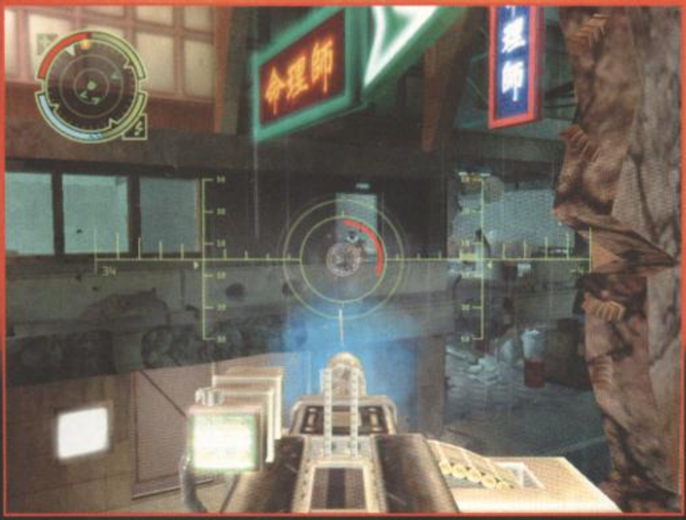
С первых минут игры очевидно, что сотрудники почившей ныне Ion Storm и лично Уоррен Спектор в самом деле консультировали разработчиков. Здравствуйте, кругообразные индикаторы в глазах главного героя! Привет знакомым медицинским и боевым роботам! Как поживаешь, поворот событий с возвращением на бывшую родную, а сейчас оккупированную врагами базу?

Несмотря на то, что Project: Snowblind позиционировался как идейное дополнение Deus Ex, события этих игр никак не пересекаются. И хотя, рассказывая о Snowblind, постоянно хочется добавить "практически, как в Deus Ex" эта игра ни в коей мере не представляет собой творчески переосмысленные гонконгские миссии клана Дентонов. Snowblind самобытен, хотя и не столь увлекателен, как упомянутый шедевр Ion Storm. Project: Snowblind по всем параметрам гораздо проще Deus Ex, начиная с сюжетных поворотов, командных боев (характер, которых явно позаимствован из миссий Джей Си Дентона) и заканчивая интерактивностью уровней (можно ломать ящики, стрелять по лампочкам и мониторам, но не более того - и не сравнить с тем беспорядком, который получалось устроить в DE).

Героическое начало. Жертвуя собой, лейтенант Фрост спасает товарища

Полковник Каназава наглядно демонстрирует план штурмовой операции. Так и хочется добавить: "А это я на белом коне!"

Здесь комментировать нечего. Стрелять надо!



Халли-гали, паратрупер

Пользуясь случаем, медицинский бот передает привет своим братьям из Deus Ex

Пли в корень

Игра состоит из нескольких миссий, успешное выполнение которых приводит к единственной концовке. В каждой миссии есть основные и второстепенные задания. Они сводятся к поиску, активизации или разрушению какого-либо предмета и сражениям вместе с однополчанами. Командный бой не предполагает проведения какой-либо тактики или слаженных действий. Мы не можем переговариваться со своим отрядом или отправить солдат на определенную позицию. Остались в живых, постояли у пулемета, прикрыли бойцов своей команды - вот и славненько.

AI стреляет метко, но мы, как водится, стреляем еще точнее. При свидании тет-а-тет многих врагов Фрост выносит с одного единственного удара. Арсенал по ходу игры можно собрать внушительный. Это стандартный джентльменский набор, плюс бомбы и гранаты, а также приятные неожиданности вроде лазерной пушки, которая может стрелять через тонкие стены, гравитационного пистолета или ружья, насылающего на противников (людей или роботов - не важно, оно применимо в обоих вариантах) самонаводящихся дронов. У каждого стрелкового оружия есть два режима - основной и альтернативный. На этом все тонкости заканчиваются. Забудьте об усовершенствованиях ствола - здесь прицел винтовки не дрожит уже с первого уровня снайперского опыта. Зато Snowblind унаследовал от Deus Ex специальное приспособление для хакерства. Не мультитул, но эффект такой же. С его помощью можно взламывать коды, управлять камерами, турелями и шустрыми роботами-паучками.

Чаще всего, уровни проходятся по принципу "замочи их всех", но можно и вспомнить об азах стелса. Во многих случаях, наиболее выгодную тактику лейтенанту советуют по рации.

Отдельно стоит отметить случаи (в количестве трех штук), когда нам дают возможность покататься на БТР и шагающем роботе. В таких ситуациях все преимущества боя оказываются на правильной стороне. То есть на нашей.

Прием!

В особом порядке нужно похвалить Snowblind за диалоги. Их не так много, но эта составляющая - определенно лучший элемент игры. Начиная от односторонних реплик "Делай что хочешь, только сделай!.. Ладно, я заткнулся" или пропитанных патриотизмом коротких (но с каким чувством произнесенных!) фраз солдат, и заканчивая глубоко интеллектуальной дискуссией о различиях между абрикосом и персиком - верный способ превратить динамичный, но ничем особо не выдающийся, шутер в уверенного середнячка.

При таких диалогах разумно было бы снабдить игру разветвленным сюжетом.

Любопытным ходом могла бы обернуться встреча с единственным боссом, который пытается порушить убеждения героя железным аргументом "я был такой же, как и ты, и вот что со мной стало". Но, к сожалению, разработчики выбрали линейность.

Последняя очередь

От ролика к ролику лейтенант Фрост носится и размахивает оружием, спасая цивилизацию. Порою ему приходится трудно: ведь Фрост не может носить с собой аптечки и батарейки, а за выполненные миссии ему не начисляются деньги или очки. Не остается ничего другого, кроме как действовать по принципам "увидел-украл" или "понравилось-отобрал". И сразу использовал.

Иногда Фрост становится гордым обладателем шприцов с нановеществом, которые воскрешают его в случае смерти. Это чудодейственное зелье можно найти в ящиках с амуницией или на полу около теплого трупа убитого врага. Второй случай почему-то намного приятнее. Герой даже может сохраняться в специально отведенных пунктах. Кроссплатформенность, что поделать. По крайней мере, на экране всегда отображается значок, показывающий расположение ближайшего сейва.

В мультиплеере Snowblind доступно десять карт с поддержкой до шестнадцати игроков. Архитектура локаций толкает большую часть пользователей на путь снайпера. Активируя невидимость и затаившись на крышах, они ожидают появления менее опытных товарищей, которые бегают по нижним уровням карты в поисках бесхозных танков, достойных соперников и прочей всячины. Так что многопользовательская часть получилась такой же, как и сама игра: потенциал хороший, сюжет интересный, реализация похрамывает.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.2
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Gotcha!

Андрей ЩУР

БЕЗ КРОВИ

Нет, не то... Значит, не сейчас, не на этой прогулке, если только она не собирается застрелить меня из пистолета, но, честно говоря, эту гипотезу можно было отбросить. Мы шли, разговаривая, но оба были весьма рассеянны. Она думала о том, как меня убить, а я - как спастись.
Фредерик Дар. "Смерть, о которой ты рассказал"

Жанр Tactical FPS **Издатель** Global Star **Разработчик** Sixteen Tons Entertainment **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта (64 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.gotcha-the-game.com

В жизни каждого закоренелого любителя бить компьютерную белку в глаз с трехсот метров, а компьютерную мышку об стенку, когда любитель из соседней команды посчитал за белку тебя, периодически наступает особый момент. Момент мира и спокойствия. Минуты или даже часы, в которые вид кровищи вдруг начинает утомлять и действовать на расшатанные после очередного поражения в Counter-Strike нервы. И тогда возникает закономерный вопрос, что делать. Чем занять отца русской снайперской школы во время тяжкой кручины? А вот чем: попробовать сыграть в Gotcha!, продукт не шибко известной команды "Шестнадцать тонн развлечений". Релаксации не гарантирует, зато крови не увидите точно.

А все потому, что Gotcha! - абориген племени "альтернативных" шутеров, симуляторов популярной в последние годы забавы под названием пейнтбол. И кровь в игре, как и в реальной жизни, не присутствует, будучи заменена на цветные брызги краски из выстреливаемых шариков-снарядов. В общем, не игра, а сплошной симулятор симулятора.

Лига шампиньонов

В отличие от предыдущих кустарных попыток реализовать пейнтбол на экране компьютера, Gotcha! выглядит вполне сносным продуктом. Здесь есть и пристойная графика, и более-менее вразумительная сингловая часть, выполненная в виде некоего подобия чемпионата. В начале игры мы выбираем себе страну, за которую будем играть. Россия - есть, и даже участников этой команды зовут человеческими именами, а не венгро-поль-скими. Под командование игрока попадают шесть персонажей, которые и будут защищать честь, то есть чистоту мундира. Весь чемпионат поделен на игры в трех лигах: так сказать, низшей, средней и высшей. В каждой из них нужно сыграть со всеми соперниками в группе и постараться победить их, чтобы суметь выдвинуться на первое место и попасть в следующую лигу.

Присутствует и небольшой экономический элемент: за каждую победу команда получает сумму в четыре тысячи долларов, на которые можно либо прокачать скиллы персонажей, либо закупить новые, более мощные и скорострельные маркеры (пейнтбольные автоматы).

В основе большинства матчей лежит старый добрый CTF: в наличии различного вида пересеченная местность (лесная или городская), на которой у каждой из команд имеется база с флажком. Игра ведется раундами либо до полного истребления всех соперников, либо пока кто-нибудь не утащит вражеский флаг и не принесет его к себе на базу. Четкого количества раундов нет, сколько за 10 минут матча успеешь сыграть, столько и будет. Личная статистика попаданий и смертей роли не играет - счет ведется только по победам в раундах.

Попался

Сам по себе геймплей не сказать, чтоб скучный, но достаточно однообразный. В руках - скорострельный маркер, вдалеке - вражеские боты. И у тебя, и у них по три "жизни", т.е., чтобы "выбить" когонибудь из игры, нужно попасть по

Карта называется "Заброшенная деревня в России". Эх, не видели они наших заброшенных деревень...

Магазин на 45 шариков - это ж не одно похабное слово на заборе написать хватит!

В этом доме прятался враг. Надеюсь, у хозяина ацетон найдется, чтоб краску смыть

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Реализм	6	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10
ИТОГО	7.0	

нему три раза. Если выбил ты - хорошо; если выбили тебя, всегда можно переключиться и доиграть раунд кем-нибудь из ботов-сокомандников. Теоретически можно перед матчем выбрать, кто из персонажей будет "пасти" базу, а кто за флагами бегать, но лично я этой опцией даже не пользовался: боты и на автомате неплохо эти функции распределяли. Архитектура карт простая, в 90% случаев на вражескую базу ведут два пути, которыми боты и пользуются, так что уже раунда с третьего начинаешь активно кемперствовать и нещадно выигрывать.

Визуально Gotcha!, как уже говорилось, выглядит до странного неплохо. Пейзажи колоритные, цвета сочные, даже объекты с физикой имеются: если в какую банку случайно попасть, та, как и положено, в сторону отлетит. Ну и, конечно, красиво смотрятся разводы от попаданий шариков с краской в разные поверхности. Видно, что этому разработчики уделили особое внимание: кляксы выглядят ярко, живописно, они не исчезают с началом каждого раунда, так что к концу матча поле брани выглядит так, будто над ним прошел желто-синий (по цвету маркеров команд) дождь.

А вот с анимацией движений дело обстоит похуже. Все персонажи бегают совершенно неестественно, с прямой спиной, словно у них арматурина железная вместо позвоночника. И выглядят персонажи в каждой команде одинаково, так что когда на небольшом пятачке начинается куча мала, разобрать, где свой, где чужой, практически невозможно.

Плоть от плоти

Есть игры, заранее обреченные на провал. Увы, Gotcha! принадлежит именно к этому разряду. Сама по себе игра неплохая, просто дело в том, что нет у нее целевой аудитории. Нету, и все тут. Никто из "контр-страйкщиков" на нее не переключится, не на тех напали. А любители пейнтбола как такового вряд ли захотят играть не в сам пейнтбол, а его компьютерное отражение. Тут ведь никакая графика и геймплей не помогут - в реальности такие игрища всяко повеселее выходят.

Cold Fear

Владимир ЧАПЛЫГИН

Страх и ненависть в АРКТИКЕ

Пускай качает тело твое вода,
Я все прощаю, но ты прощай навсегда.
Король и Шут. "Холодное тело"

Жанр Survival Horror **Издатель** Ubisoft Entertainment, Акелла **Разработчик** Darkworks
Рекомендуется Pentium 4 2.0 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 3 CD, 1 DVD
Сайт www.coldfeargame.com

В стартовом ролике демонстрируется, как отряд натренированных штурмовиков тщетно пытается зачистить качающийся посреди арктического шторма корабль. Кто они такие, с кем сражаются, кто их туда послал и почему все они погибли? Непонятно. Зато четко ясно, что есть наикрутейший крашеный блондин с жалким фонариком в руках. Он вооружен лишь пистолетом с лазерным целеуказателем, но зато способен разобраться со сложившейся ситуацией. Эдакий крепкий орешек на новый лад.

Позже игра шаг за шагом начинает потчевать подробностями: кто, откуда, куда, зачем. Оказывается, на продуваемой всеми ветрами палубе российского китобойного судна "Дух Востока" стоит великий и ужасный офицер американской береговой службы Том Хэнсен.

"Руссиш партизанен, сдавайтес!"

Главный герой с ленцой пытается вспомнить свои неглубокие знания великого и могучего, в то время как до смерти перепуганные русские матросы шмаляют по нему из табельных пистолетов и ругаются отборным матом. Интересно, закроют ли глаза на этот момент наши локализаторы?

Судно мирное, но оборудовано оно не хуже военного (отдельная оружейная комната с различными видами машинок для смертоубийства, двери с электронными замками и все такое), да и перевозится на нем что-то странное. Иначе откуда посреди сине моря-океана возьмутся монстры?

Сюжет развивается на манер добротной детективной истории. Главный герой собирает разбросанные по кораблю записи личного состава. Это могут быть различные распоряжения товарища Анищенко или же отрывки из дневников матросов. Каждый новый клочок бумаги проливает свет на загадочные события. Постепенно Хэнсен узнает, в каком направлении следовал корабль, откуда в открытом море взялись мутанты, что задумал злой ученый Виктор Камский и почему капитан Юсупов изо всех сил стремился попасть на нефтяную платформу "Звезда Сахалина". По ходу дела нас познакомят с агентом ЦРУ Джейсоном Беннетом и Анной Камской (дочуркой Виктора). Попутно в специальном разделе открываются бонусные ролики, в которых запечатлены уникальные арты из предварительной версии Cold Fear.

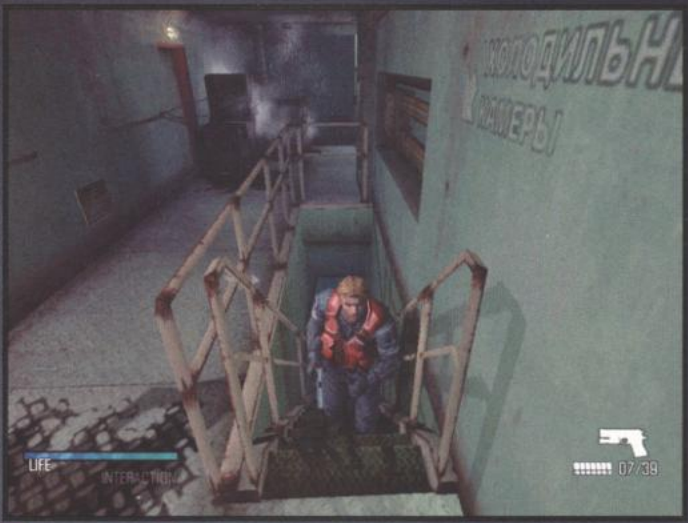
Я дарую вам смерть

Все действо ровным слоем размазано по пространству "Духа Востока" и территории нефтяной вышки.

Помимо махрового экшна, геймплей снабжен поисками заветных ключей, кодов доступа и разгадыванием несложных загадок. Например, выстрелом в электрощит можно обесточить отсек или же повернуть вентиль и тем самым ликвидировать локальный пожар.

Из "Калаша" получается валить гадину на расстоянии

При жизни он был красавцем писаным



Типичный взгляд, свойственный всем голливудским героям боевиков

На первых порах уничтожению подлежит только негостеприимная команда, после чего на сцене дебютируют зомби. Интересно, где они прятались все это время? Ведь полчаса назад те же локации были девственно чисты, если не брать во внимание многочисленные трупы, зато потом на них появляются разношерстные твари. Сперва приходится иметь дело со слабаками. Затем фокус с внезапным обнаружением более серьезных противников повторяется еще раз. Стоит заметить, что бестиарий не велик. Ваш покорный слуга насчитал всего-навсего восемь классов монстров, да и то два из них отличаются друг от друга наличием в руке увесистого тесака.

Местные зомби уничтожают только пули, пущенные точно в голову. В качестве альтернативы выступает раздавливание черепной коробки тяжелым армейским сапогом. Кстати, спешите нагибаться и поднимать с убиенных заветные патроны, ибо их тела со временем растворяются в воздухе.

Дух Сэма Фишера

Во время свободного передвижения персонажа иногда попадается не совсем удобный ракурс камеры, а бывает так, что демонстрируется настолько классный угол обзора, что аж закачаешься. Боевой вариант вида от третьего лица выполнен на манер сериала Tom Clancy`s Splinter Cell. Невидимый оператор делает несколько шагов назад и подвешивает камеру к правому плечу главного героя.

В отличие от Сэма Фишера, в запасе у Тома нет эффектных акробатических этюдов. Все движения сводятся к хождению на полусогнутых ногах и банальному бегу. Да и тот ограничен всплывающей в левом нижнем углу экрана полоской Resistance. Чем слабее запас физической формы, тем более ощутимыми становятся повреждения.

Арсенал представлен АК-47, гарпуном, шотганом, гранатометом М39, огнеметом, пистолетом-пулеметом H&K MP5 плюс стандартной единичкой - мощным пистолетом 45-го калибра с лазерным целеуказателем, о котором мы говорили выше. Не стоит забывать и про интерактивность окружающего мира. В некоторых случаях бочки с горючим, огнетушители и поврежденный трубопровод с горячим паром оказываются посильнее свинца.

А когда на море качка и бушует ураган

Не удивлюсь, если Cold Fear окажется противопоказан людям, страдающим клаустрофобией, ибо узкие пространства рубок выполнены крайне реалистично. Тот, кто хоть раз бывал не на просторных круизных теплоходах, а на неказистых судах подобного типа, поймет, о чем я говорю. Сразу видно, что сотрудники французской студии Darkworks тщательно подошли к обработке ключевых нюансов корабельной жизни. Взять хотя бы неплохо сымитированную качку. Ее испытываешь даже тогда, когда находишься внутри коридоров. Мутная, перемешанная с алой кровью вода в трюме переливается из стороны в сторону в такт морской пучине, а всплывшие тела, словно буйки, то опускаются вниз, то подымаются вверх.

Классно смотрятся затертые временем надписи-указатели на стенах. Кстати, все они выполнены на русском языке и, что самое интересное, без единой ошибки. Даже на такой мелкой детали, как спасательный круг, четко написано "ДУХ ВОСТОКА".

Имитация шторма - это вообще отдельная песня. Сию напасть природы в полной мере суждено ощутить на своей шкуре еще в самом начале игры. Мощные стены холодной воды в буквальном смысле слова обжигают тело и серьезно убавляют полоску жизненной энергии. Попавшие в лицо капли медленно стекают по экрану монитора и реалистично искажают изображение. При желании можно оказаться за бортом, но для этого необходимо проявить чудеса несообразительности. Как только корабль кидает в сторону, кубарем полетевший с палубы Том цепляется за край борта и висит над водой до тех пор, пока у него не иссякнет полоска выносливости.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Симфония холодного страха

Забойное музыкальное сопровождение к Cold Fear написал композитор Том Салта. Его произведения вы могли услышать в таких известных продуктах, как Tom Clancy's Ghost Recon, RalliSport Challenge 2 и Need For Speed Underground 2. Произведения Тома Салта также звучат с экранов телевизоров в заставках к некоторым передачам телеканалов NBC, UPN и MTV. Комментарий из уст творца: "Я был очень рад работать над этим проектом. Когда в самом начале я посмотрел первые наброски и документы, сразу вдохновился внутренним наполнением игры в целом и всех ее элементов в отдельности. Я тут же захотел перенести их на язык музыки".

Фактор страха

Разработчики потрудились на славу. С первых же минут игры чувствуется, что продукт создавался настоящими мастерами своего дела (на счету компании значится Alone in the Dark: The New Nightmare 2001 года выпуска). Страх нагнетается с бешеной скоростью. С каждым пройденным метром становится все труднее и труднее не поддаться первобытным животным инстинктам. На полу в луже крови валяется чье-то изуродованное до неузнаваемости тело, на стене застыли распотрошенные

Cold Fear

А где рулевой?

Headshot U-HA-HA!

Эта сцена в душевой на корабле куда страшнее тюремной

мозги. Вот элитные спецназовцы дохнут как мухи, вот матрос с обглоданной до костей рукой, а вот из холодильной камеры вывалилось обезглавленное тело и тут же заиграл тревожный музыкальный мотив.

Все вместе это дает уникальный заряд адреналина. На погруженных в кромешную тьму локациях начинаешь сильно жалеть об отсутствии прибора ночного видения. Настоятельно рекомендуем проводить время с игрой по ночам, дабы посторонние звуки не мешали бы с головой погрузиться в увлекательный мир Cold Fear.

Глубокое синее море

Главная изюминка игры - ужасающая своей натуралистичностью невероятная кинематографичность разворачивающихся событий, помноженная на возможности добротного движка. Разработчики не постеснялись высоких возрастных рейтингов и разлили по уровням тысячи литров воды и десятки канистр с ярко-алым кетчупом, разбросав вдобавок к этому пару килограммов мозгов.

В Cold Fear стоит играть хотя бы ради смакования интересных ракурсов и находок сценаристов. От выстрела в голову череп смачно разлетается на кровавые ошметки. Графическое ядро не скупится на фоне царящей высококачественной темноты (именно "высококачественной темноты", а не дурацкого малополигонального мрака а-ля Stolen) тщательно прорисовывать различные оттенки красного. Но при этом кровищи столько, сколько требуется. Она не льется рекой, а появляется только в нужные моменты. Скоротечные бои сменяются одинокими блужданиями в четырех стенах. И так продолжается до тех пор, покуда из-за самого неожиданного угла не выскочит свежий противник. Чего только стоят сцены поединков с ними! Одни твари по-тарантиновски прячутся в туалете, другие предпочитают нападать стайками, а некоторые и вовсе передвигаются на телескопических лапках и способны ползать по стенам и потолку. Ради них мы согласны исследовать чрево "Духа Востока" вдоль и поперек.

Впрочем, эффект погружения оказался значительно слабее, если бы не впечатляющее звуковое сопровождение. Различным шумам, скрипам, шорохам, стукам, стонам, крикам в Cold Fear придается огромное значение. Именно первоклассный звук накаляет атмосферу до предела. В Cold Fear лучше всего играть с шестиканальной акустикой Dolby Digital или, на худой конец, надев наушники, ибо обычные колонки портят всю малину.

Из него столько кровищи вылилось, а он все прет и прет

Консольные болячки

Увы, не обошлось. У препарируемого пациента имеются ярко выраженные заболевания, свойственные всем быстро выполненным портам с приставок. В Cold Fear разрешается делать спасительные сохранения крайне редко и в строго отведенных местах. Причем никогда не знаешь, сколько еще топать до места, где можно спокойно закрепить достигнутые результаты. Вот и приходится каждый раз гадать, сколько еще ждать момента, когда перед очередной дверью игра внезапно выведет специальное меню.

Еще одно недоумение вызывает пополнение амуниции. Спрашивается, почему нельзя забрать автомат у поверженного противника, но при этом дозволено позаимствовать у него патроны. Неужели Хэнсен перенапряжется из-за того, что лишний раз наклонится над телом. Вот и приходится добывать более мощное оружие в специально отведенных сюжетом местах.

Внимание: сносит голову. Напрочь!

Несмотря на ряд допущенных огрехов, возвращение компании Darkworks в жанр трехмерных ужастиков в целом следует признать успешным. К сожалению, на PC классные представители Survival Horror появляются крайне редко. Да и те перепадают к нам с ломящегося от всевозможных яств барского приставочного стола. Уже давно прошли те времена, когда игры данного направления подпадали под категорию PC Only and Forever. Впрочем, это тема для отдельного обстоятельного разговора. Сейчас некогда заниматься аналитикой. На нашей улице (вернее, на корабле) праздник. Разработчики завезли свежую партию зомби, руки так и чешутся снести с плеч еще пару-тройку буйных голов.

ЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 8.1
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	9 x 0,10	
Дизайн, Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

Андрей ЩУР

МЫШКИ ПЛАКАЛИ, КОЛОЛИСЬ...

- Если вам дорога жизнь, - то вы осторожнее обращайтесь с кентуккийским прохладительным; я - русский, да и то опалил себе небо, горло и весь пищеприемный канал, - что же будет с вами.
А.И. Герцен "Былое и думы", том III

Жанр FPS **Издатель** Activision **Разработчик** Nerve Software **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.doom3.com

Не знаю, кому как, а для меня DOOM 3 воистину стал тем самым заветным кактусом из известной всем присказки. Большим таким, аппетитным, сочным. И жутко колючим. Я - нормальный человек, не большой любитель оккультного, запредельного или просто страшного. Если я вижу на экране монитора полуразложившегося зомби, направляющегося в мою сторону с явно недобрыми намерениями, у меня не возникает желания с веселым гиканьем броситься к нему навстречу и начать водить вокруг него хороводы.

Я не люблю Resident Evil и Silent Hill. Я хочу дожить до старости со здоровыми нервами.

Но было в DOOM 3 что-то такое, что заставило меня, уподобившись одной из тех самых мышек-мазохисток, с мрачной фатальной решимостью вгрызаться в темные коридоры марсианской базы и проходить, проходить, проходить эту чертову игру. Давясь, отдуваясь, удовлетворенно цыкая зубом и делая частые перерывы для занятий аутотренингом на открытом воздухе (обязательно днем! обязательно!). Поэтому, когда выпускающий предложил написать про появившийся адд-он к DOOM 3, первой мою голову посетила мысль, явно пораженная какими-то областями разума, отвечающими за психическое здоровье. Мысль эта звучала примерно так: "Нетонетненадотольконеэтонееeeт!"

Я поделился своими сомнениями с выпускающим, на что получил весомое "А кому сейчас легко?" (На самом деле это было "Заткнись, тряпка!", но я вам этого не говорил.) В общем, доводы были неоспоримы, пришлось согласиться.

С тяжелым чувством морпеха, ведомого импами на съедение какодемону, запустил я DOOM 3: Resurrection of Evil. Пресловутая мышка-мазохистка в моем нутре облизнула распухшим языком исколотую мордочку.

Возвращение на круги своя

События адд-она происходят не на Земле, не на Фобосе или Деймосе, как этого можно было бы ожидать, вспоминая первые части игры, а все в том же (точнее, почти том же) марсианском исследовательском комплексе, который был отстроен почти заново уже через год после событий, произошедших в DOOM 3. Новым лидером научной команды взамен инфернальному доктору Крюгеру стала "гарна дивчина" Элизабет Мак'Нил, начавшая исследования в неизученной доселе части подземных марсианских руин. Как всегда, морпехи, посланные изучить заложенную кирпичами секретную комнату катакомб (там еще сбоку на стенке табличка была: "Апасна! Злыи деманы!"), нечаянно открыли новый портал в ад, откуда выглянул все тот же Доктор "Говорящая голова" Крюгер и пожелал всем доброго вечера. Что интересно, играем мы за морпеха, который этот портал и открыл, непонятно каким чудом умудрившись при этом выжить да еще и инопланетный артефакт загробастать.

Всего в адд-оне 12 миссий, прохождение которых очень напоминает оригинал, только идет в обратном порядке: сначала игрок шарится по заброшенным подземным лабиринтам, где происходили раскопки, а потом выбирается на поверхность в заляпанные кровью

Антигравитатор в действии

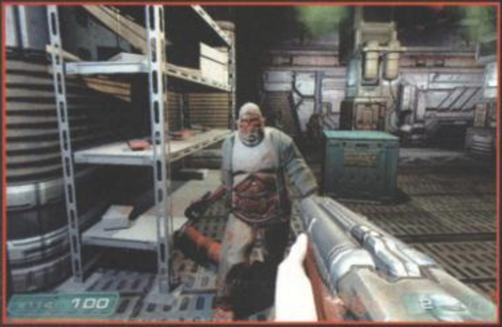
Я - Властелин Сумрака! Муахахахахахх!.. кхм, извините

Повторяй за мной:
"Гори, гори ясно, чтобы не погасло..."

DOOM 3: Resurrection of Evil

Инструкция по пользованию двуствольным обрезом:

Шаг 1: Найдите двустволку



Шаг 2: Найдите монстра

Шаг 3: Нажмите на курок

Шаг 4: Перезарядите двустволку

Новые монстры очень сильно напоминают достославных Чужих. Креатифф, однака!

коридоры научной станции. Есть среди миссий и путешествия по открытым пространствам между строениями комплекса, и очередной турпоход в обитель Зла. Из действительно новых элементов архитектуры стоит отметить только появление туннелей, наполненных гадкой ярко-зеленой отравляющей жижей, известной всем еще со времен старого "Дума".

Электрика вызывали? Зря

Излюбленной темой для потехи скептически настроенной в отношении DOOM 3 массы народа была недостаточная освещенность. Дескать, не видать ничего, а дураки-разработчики даже не догадались фонарик изолентой к стволу автомата примотать. И хотя таковые рассуждения близки к обвинению птицы в наличии у нее крыльев для полету, разработчики адд-она, сразу видно, к подобным высказываниям прислушались. Нет, кощунствовать и прикручивать фонарик к оружию они не стали, вместо этого просто добавили освещенности в коридорах и залах, по которым путешествует игрок. Ненамного, но именно так, чтобы фонарик перестал быть предметом первой необходимости. Более того, почти полностью исчезли эти игры на нервах, когда ты заходишь в комнату, после чего дверь запирается, свет выключается, а из Тьмы на тебя начинают лезть монстры. И вот что удивительно: интересности игре это не добавило, скорее даже наоборот. Исчез тот адреналин, который вырабатывался, когда ты чертыхался, пытаясь выловить мечущимся лучом фонарика пасти монстров, наступающих на тебя из кромешной темноты, а затем попасть по ним из пистолета. Нет Тьмы - нет неизвестности. Нет неизвестности - нет страха перед ней.

Царь зверей

Оружия в адд-оне прибавилось на полторы штуки. Это двустволка (те самые полторы штуки) и антигравитационная пушка (слизанная угадайте откуда), которая оружием по сути не является, но может очень успешно применяться в военных целях. В принципе, весь адд-он можно спокойно пройти, используя только эти два "ствола". Кошмарная убойная сила двойного заряда картечи способна с одного грамотно положенного выстрела в упор свалить даже Ревенанта. А где не справится двуствольный шотган, поможет антигравитатор. Надо сказать, что во вселенной DOOM эта выдумка Гейбоньювеловской артели приобрела совсем новое звучание. Антигравитатор в игре работает короткими промежутками всего в несколько секунд, но зато он может не только подхватывать бочки/ящики и швырять их в противника, он в состоянии ловить пущенные монстрами сгустки плазмы! Швырнулся в тебя имп fireball'ом, а ты его подхватил прямо в воздухе и перепасовал обратно. С летальным исходом. То же самое можно вытворить и со снарядами других монстров поймать нельзя разве что обычные пули, да ракеты Ревенанта, уж больно шустрые они у него. Но самое веселое - подхватывать антигравитатором можно летающие черепа, пауков и этих надоедливых адских младенцев со стрекозьими крылышками. Самые трудноистребляемые монстрюки игры превратились в детскую забаву: выцелил, нажал на кнопку захвата, отпустил. Подхваченный гравитационным лучом монстр тут же уничтожается. Лафа.

Ну а чтоб игрок совсем расслабился, имеется у него в инвентаре артефакт волшебный, который покруче Soulcube будет. Заряжается он не от душ убитых монстров, а от тел умерших работников базы, которые в большом количестве встречаются на пути следования игрока. Артефакт этот работает многоступенчато: после уничтожения первого мини-босса адд-она у игрока появляется возможность на десяток секунд затормаживать время, такая продвинутая версия bullet-time - все вокруг замедляется, а ты нет. После второго мини-босса к замедлению добавляется еще и состояние берсерка. Т.е. все замедляется, а у тебя к тому же еще и любая пушка бьет в два раза мощнее и быстрее. Ну а после третьего мини-босса артефакт дает еще и неуязвимость наряду с двумя вышеупомянутыми бонусами. После этого никакие орды манкубусов и хэлкнайтов уже не страшны: врубил артефакт и двустволкой за несколько секунд все зачищаешь.

Мужик! У нас тут канализацию прорвало, спасайся нафиг!

Монстры из Зада

Бывает такой тип сигарет - Mild называется. Мягкие. Для дам, тасазать. Вот адд-он для DOOM 3 и есть Mild вариант самого страшного шутера прошлого года. Не страшно в него играть. Не страшно, и все тут. И даже пара новых более шустрых и опасных монстров (этакие проапгрейженные версии Импа и Хэлкнайта) дело не спасает. Мышка-мазохистка осталась с носом, усами, лапами и здоровым пищеварением. DOOM 3: Resurrection of Evil мутировал в простой, хотя и, бесспорно, динамичный шутер. Страх ушел, остался только экшин. Я не утверждаю, что игра превратилась в откровенную попсню.

Нет. Просто разницу между оригиналом и адд-оном можно описать так. В DOOM 3, когда ты открывал дверь коридора и дергался от появившейся прямо за ней взрыкивающей пасти демона-Пинки, то начинал судорожно драпать назад, спотыкаясь о коробки и бочки, паля в надвигающуюся тушу и пугая соседей то громкими очередями, то матюгами во время перезарядки. В адд-оне в той же ситуации ты точно так же дергаешься и самопроизвольно нажимаешь на курок двустволки. Пинки падает замертво, и ты идешь дальше.

РЕЙТИНГ ADD-ON — РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 9.5

В следующих частях DOOM компания id планирует ввести мини-игры DOOM: Pacman, DOOM: Command & Conquer и DOOM: Xtreme Beach Volleyball

Аудиовизуальные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27
НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

4-я ВЫСТАВКА ДОМАШНИХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ СИСТЕМ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Home Cinema & Interactive

Официальный партнер: РАТЭК
Информационная поддержка:
Computer Gaming World, Mobile News, PC Игры, Play, Stereo&Video, T3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Price, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: производство и торговля
Интернет-поддержка: Hi-Fi.Ru, Peterlink

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 275-7561, 277-6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

БОЙ С ТЕНЬЮ

Остап МУРЗИЛКИН

Капа для боксера - вещь исключительно полезная. Потому что с ней все зубы сразу выбьют. А так - придется собирать каждый по отдельности...
Мой тренер

Жанр Аркада **Издатель** Акелла **Разработчик** Акелла **Рекомендуется** Pentium III 1.5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.akella.com/ru/games/shadowfight

Многоуважаемая "Акелла", делая игру по киноблокбастеру, очевидно, верила, что прорубает окно в Европу. Или даже телепорт в Америку. А на самом деле - просто болеет лицензионной чумкой. А мы пичкаем беднягу антибиотиками горьких рецензий и тревожно взираем на градусник здравомыслия: температура охваченного золотой лихорадкой пациента растет вместе с продажами "Боя с тенью". Значит, Мать-России пора готовиться к эпидемии. Ахтунг!

Безобразие по мотивам

"Бой с Тенью" - это сборник аркадных перформансов, связанных между собой сонными роликами длиной в сорок минут из одноименного фильма бригадного генерала Сидорова. Начинается игра на боксерском ринге. По сюжету Артем Колчин должен героически рухнуть ниц в седьмом раунде. Изменить сценарий игрок не в праве: сказано - стоять семь раундов, значит, столько и простоим. Было бы логично, если бы все эти зыбучие полчаса (вместе с роликами) мы отчаянно выживали, едва удерживаясь за канаты, считая секунды до гонга и теряя зубы. Но нет! "Бой с тенью" - игра беззлобная, раскулаченная по умолчанию. Оскалить зубы ей удается только на самом высоком уровне сложности. В прочих режимах мы без каких-либо особенных хлопот кладем Палмера по четыре раза за раунд (!) и утешаемся эпизодами из фильма.

Поединок и легок, и скучен. За душой у Артема - несколько комбо, два блока и четыре основных удара. Призраком реализма над аркадным безобразием витает выносливость, которая восстанавливается под ободряющий аккомпанемент почтенной публики. На ринге не бокс, а "камень-ножницы-бумага". Апперкот - нижний блок, кросс - верхний. Драйва, азарта, диких эмоций "Рокки" - нет и в помине.

Начав за упокой, "Бой с тенью" приободряется во второй миссии. "Мясо", где под нож идут милиционеры, а шинковальным станком прикидывается "игровой персонаж №2" Змей, нам глубоко не симпатично и даже мерзко. Но геймплей в этом и последующих эпизодах более бодр и динамичен. Десятки комбо, сотни врагов, постоянный накал, задействование всех видов оружия и даже боссы уровней - в какой-то момент начинает казаться, что "Бой с Тенью" меняет амплуа гадкого цыпленка и становится курочкой на золотых яйцах. Змей лихо дерется на ножах, размахивает битой, стреляет из пистолета и совершает достойные азиатского принца телодвижения. Враги, недалекие и скриптовые, открывают в себе душегубские таланты и методично загоняют героя в гроб. Приходится переигрывать, злиться. А такие эмоции - лучше, чем ничего.

Последующие миссии, где главгероями попеременно выступают хороший и плохой, тоже весьма бодры. И кажется, что "Бой с Тенью" вроде бы сдает все нормативы: приемлемая графика, русский народный дизайн (улочки-шкатулочки, лохматые "девяточки"), выдающийся по местным меркам саундтрек, вязкий киноцемент и соответствующий сюжетный фундамент, вполне динамичный геймплей... Но игроку здесь некомфортно, скучновато и сыро. А еще он крестится - потому что грянул гром, вестник мутного дождя игр-по-лицензиям. Не "Бумеров" и "Братьев" - они были вчера - а просто неодушевленных, безликих и фабричных "Боев с Тенью". Язык не подымается причислить это творение к КИ. Скорее - к безделушечным киноаксессуарам.

А потому - срочно заставьте себя выработать иммунитет к таким играм. Потому что скоро они обрушатся на наши головы.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0.40	ИТОГО 5.5
Графика	6 x 0.20	
Звук и музыка	6 x 0.10	
Управление	6 x 0.20	
Ценность для жанра	5 x 0.10	

Да не купит вас эта картинка - на самом деле худшего боксерского поединка КИ-индустрия еще не знала

Самое гениальное в геймплее "Боя с тенью": постоянно болеешь за оппозицию и радуешься, когда альтер-отморозка жестоко бьют враги-милиционеры

Владимир ЧАПЛЫГИН

НЕ ТЕЛЕКИНЕЗОМ ЕДИНЫМ

Телекинез - перемещение человеком физических объектов без посредства мышечного усилия.
Большой энциклопедический словарь

Жанр TPS **Издатель** Codemasters **Разработчик** Free Radical Design **Рекомендуется** Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.codemasters.co.uk/secondsight

Прикованный наручниками к кровати Джон Ваттик очнулся в охраняемой палате. И сразу же избавился чуть ли не силой одной воли от браслетов. Легкое движение руки - и замок двери открылся. Эге! Да наш герой явно в ладах со спецспособностями. Не зря в стартовом ролике намекали на секретные опыты.

На Джона нельзя смотреть без содрогания. Побритый наголо, весь в ссадинах, раны замотаны испачканными бинтами. И, естественно, ни черта не помнит. Даже собственное имя он узнает из надписи на браслете. Само собой, бедолага ни в чем не виноват, его подставили нехорошие дядьки из засекреченной правительственной организации. Пора вспомнить прошлое и, разобраться с настоящим и организовать будущее.

Гордон Фримен как объект для подражания

Главная фишка Ваттика заключается в умении поднимать вещи в воздух. Не поддаются ему только слишком громоздкие предметы. Поэтому в самом начале игры безоружному герою не составит труда разделаться с двумя охранниками, ведь рядом с ними стоит увесистый мусорный бак. Да и кулаками и ногами Джон машет профессионально. А еще в арсенале протагониста имеются мощные сгустки энергии направленного действия и способность к самолечению. Неплохо он управляется и со стрелковым оружием, сказывается

служба в отряде специального назначения Winter Ice. Постепенно Джон погружается в воспоминания: курс молодого бойца, уничтожение русских военных на базе в Тюменской области.... При этом былое чередуется с настоящим. Ведь путь из палаты на свободу отделяет куча локаций со злыми учеными и полчищами охранников.

Жертвы научной фантастики

Геймплей состоит из смеси экшна со stealth-элементами. Соотношение этих компонентов зависит от времени, в котором пребывает Ваттик. Когда речь заходит о спецназовских подвигах, то на смену приседаниям, прижиманию к стене а-ля Сэм Фишер и телекинезу приходят умения скрытно передвигаться и метко стрелять. Арсенал суперспособностей будет постепенно пополняться: можно будет не только становиться невидимкой, но даже отделять душу от тела.

Самое забавное начинается тогда, когда геймер пытается действовать напролом: сразу выпячиваются все недоработки программистов. Во-первых, начинает сбоить AI противников. При виде героя они впадают в легкий ступор и лишь спустя некоторые время предпринимают какие-то вразумительные действия. Во-вторых, в таких случаях число врагов стремится к бесконечности. Сколько их ни убивай, появляются все новые и новые, но уже с более мощным стрелковым оружием в руках. Так что в Second Sight стоит действовать только по предложенным девелоперами правилам.

"Я чувствую, я все чувствую"

Можно похвалить видеоролики, которые отличаются хорошей режиссурой и выполнены на движке игры. Атмосфера в них нагнетается по классическим законам кинематографа. Вся прочая графика не в состоянии чем-либо похвастать. Откровенно бесят исчезающие тушки поверженных врагов. Среди портов с приставок подобное встречается сплошь и рядом. Но почему-то создатели Cold Fear догадались сделать так, чтобы трупы пропадали, когда Том Хэнсен поворачивается к ним спиной и покидает данный участок локации, а в Second Sight тела испаряются прямо на глазах.

Неудобна камера. Беспомощность оператора особо сильно проявляется при стрельбе и зависаниях на карнизах. Обращение со стрелковым оружием даже в обучающих миссиях способно хорошенько потрепать нервы. Хорошо еще, что в запасе есть фиксированный взгляд от первого лица.

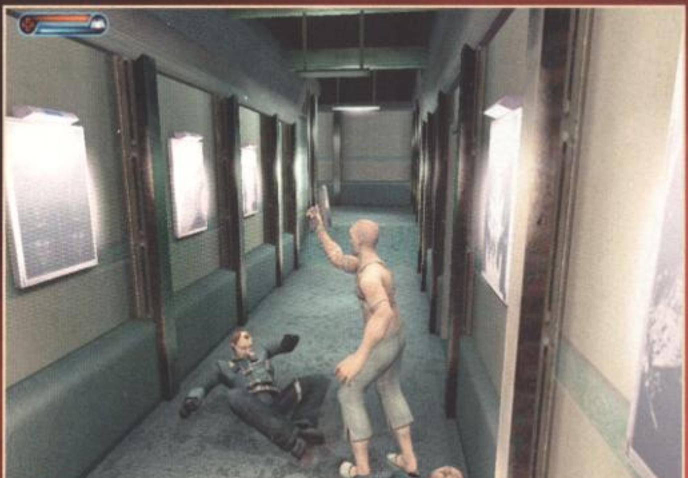
В общем, спецфишки героя - это, конечно, хорошо. Но зачем же так забивать на все остальное?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 6.7
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

Ученый переквалифицировался в снайпера

Похоже, охранников клонировали в этом же медицинском учреждении



УВОРОВАНО, INC.

Махмуд

Я знал одну женщину, она всегда выходила в окно.
В доме было десять тысяч дверей, но она выходила в окно.
Наутилус Помпилиус. "Тутанхамон"

Жанр Stealth Action **Издатель** Hip Interactive, Акелла **Разработчик** Blue 52 **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Mb
Количество дисков 1 DVD, 2 CD **Сайт** www.stolen-game.com

Догадайтесь, в какой части света всегда были самые искусные воры? Они могли украсть даже там, где толпами ходили охранники, а каждый предмет находился на строжайшем учете. Причем воровали они не у богатых коллекционеров, а у народа, можно сказать, у себя. Куда там компьютерным системам безопасности, с ними даже ОБХСС ничего не мог сделать.

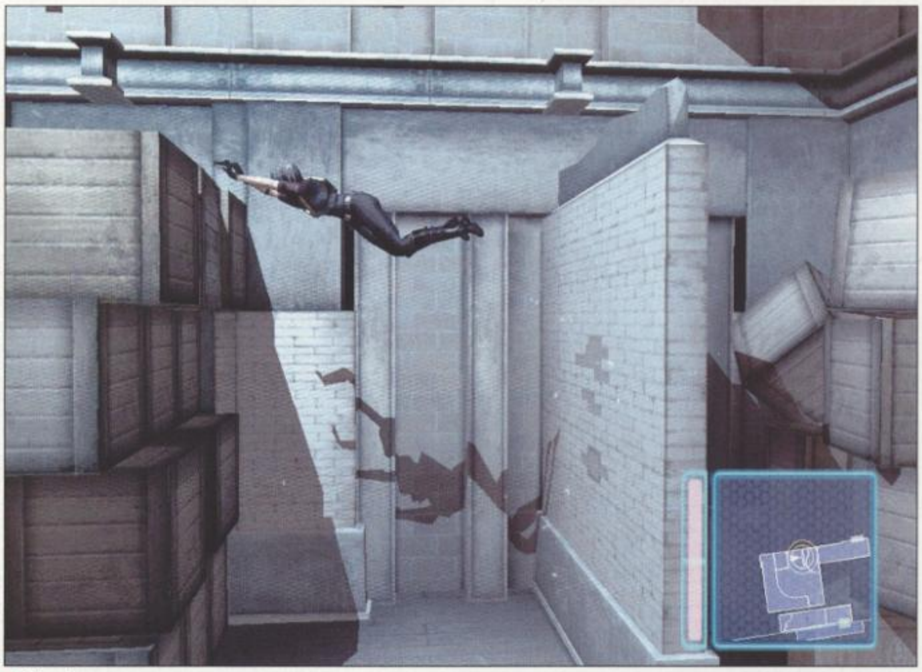
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 7.4
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Управление	7 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

O, femina...

Загадочная женская душа. Ну что, спрашивается, им надо? Почему они всегда стремятся доказать, что они круче мужчин, хотя мужчины не особо, в общем-то, и сопротивляются? Вопросы риторические, не отвечайте. Женщина как главное действующее лицо появляется гораздо реже мужчин, эмансипация еще не укоренилась в компьютерных играх. Но, видимо, она ярко проявила себя в офисе Blue 52[1], откуда и вышла родом Аня Романова, симпатичный и по-современному оснащенный вор. Вкупе с наводчиком, а по совместительству - компьютерным гением Луи Палмером, она проводит такие хитрые операции, что у полиции волосы дыбом встают от одного упоминания ее имени. Ее нанимают для того, чтобы провернуть нехитрое дельце, но под занавес она понимает, что ее подставили. Убежать, конечно, удается, но все, что смогла выяснить Аня, - это кличка двуличной клиентки. Неведомую подружку звали Breeze.

Задания до бесконечности просты, и все они напрямую нарушают одну из Божьих заповедей. Проберись помещение и укради. Там будет толпа охраны и самые новейшие электронные средства, но это не должно быть помехой для такого искусного вора. Хакни парочку компьютеров, отключи сигнализацию и ни в коем случае не потревожь охрану, иначе она будет ходить за тобой нестройными рядами и пугать жителей соседних домов. Получи бабки за украденное, а вдогонку еще и некий воровской рейтинг, который будет складываться из разных вещей: сколько раз ты напугал охрану, сколько раз тебе настучали по голове и так далее.

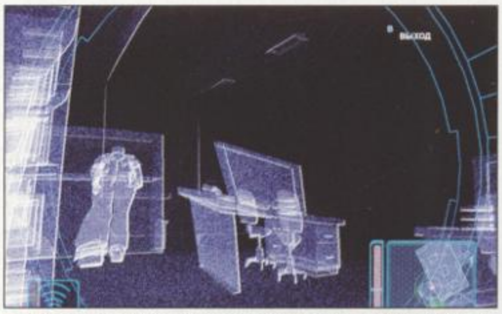


Моя будет ниндзюцу, моя всем покажет, как надо по стенкам лазить

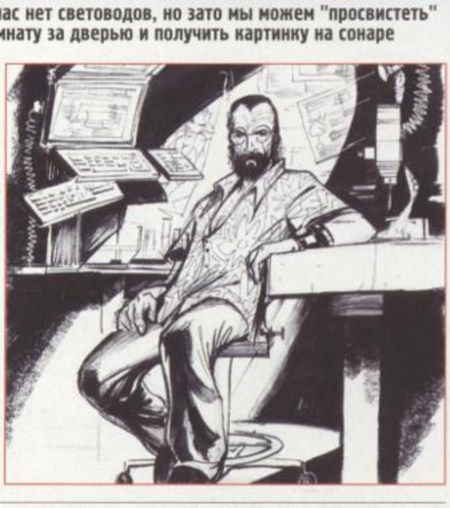
Действуй, Аня!

Как обычно, игра света и тени. Как обычно, умные охранники с фонариками. Как обычно, не убий. Stolen взяла очень много из других подобных игр, но, признаваясь в этом, разработчики обязательно ткнут игрока мордой лица в парочку интересных идей, которые пошли только на пользу геймплею.

Помните, как Сэм Фишер открывал отмычкой двери? Детский лепет. У Ани есть несколько отмычек, которые нужно подобрать по форме, а после этого попытаться удержать один из язычков замка в фиксированном положении до тех пор, пока она не услышит сигнала. Довольно трудно, но после нескольких попыток обычно удается. Особенно здорово это выглядит, когда у тебя лимит по времени и из-за угла вот-вот выйдет охранник. Ручонки-то трясутся...



У нас нет световодов, но зато мы можем "просвистеть" комнату за дверью и получить картинку на сонаре



1. *Пропаганда эмансипации не прошла для разработчиков даром, и студия Blue 52 уже успела прекратить свое существование.*

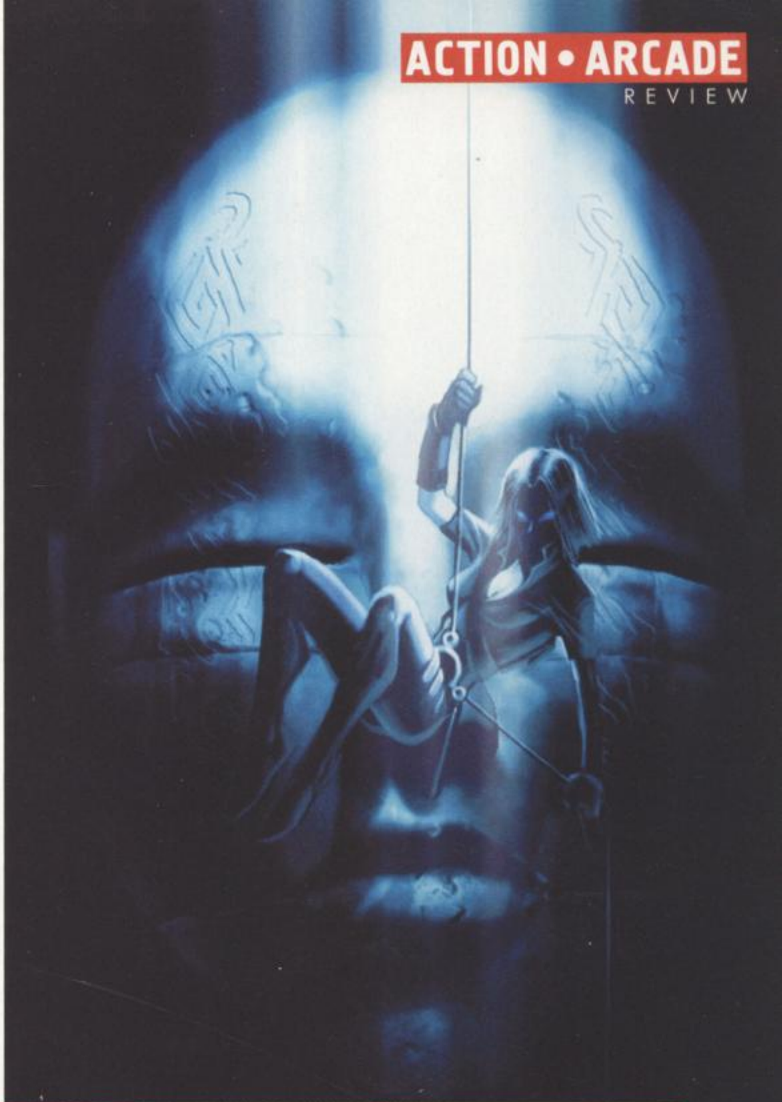
Stolen

Черт, дядя, что ж вы все тут такие жирные? Пончики вроде уже давно не продают

Вторая фишка, за которую на фронте обычно дают медали, - здесь никого нельзя убить. Не просто mission is over, а принципиально. У вас нет оружия. Можно только морду охраннику набить или тихо придушить его в тенечке. И то пройдет некоторое время, охранник очнется и пойдет бродить по темным коридорам, пугая уборщиц и созывая друзей на помощь. Этот фактор очень сильно воспитывает тех, у кого есть привычка пристукнуть врага и забыть о нем до конца миссии. Приучаешься все делать действительно тихо и не отсвечивать лишний раз.

Движется Аня довольно-таки сексуально, а в арсенале у нее - целая куча трюков, позаимствованных из арабской школы боя. Она может взбегать по стенам, цепляться за трубы над головой, кувыркаться и качественно, но неестественно прыгать. Ну и бить руками и ногами в лицо и другие части тела. Плохо, что разнообразием приемчиков она нас не балует, но, с другой стороны, мы же тут не драки проповедуем.

Разные феньки, способные облегчить воришке жизнь, в игре тоже присутствуют. Начиная с шокеров, способных отключить на какое-то время охранников и камеры слежения, и заканчивая разными шумовыми бомбочками и передатчиками, которые отображают на карте сектора обзора охраны на текущий момент. Набор небольшой, но очень полезный и удобный, тем более что на количество гаджетов существенных ограничений нет, они периодически попадаются в разных ящиках, шкафах, а то и просто валяются на полу.



Ничего не вижу, ничего не слышу

Антураж в игре вполне адекватный. Если не считать того, что заточен он был под приставки, то картинка приличная. Правда, тут нет сглаживания, а в настройках видео всего пять опций (бамп-мэппинг и трилинейная фильтрация присутствует, не переживайте), и это все ощутимо тормозит на всех компьютерах, кроме самых свеженьких. Иногда в глаза бросаются разные ляпы типа ужасного отображения теней или непонятных телодвижений Ани и охранников. И просто отвратительно отрисовывается содержимое Аниного рюкзачка. Неужели трудно было прилично изобразить тот же золотой кувшинчик или старый японский меч? Вместо этого на экране появляется что-то полупрозрачное и бесформенное. Жуть. Во всем остальном картинка ничего себе.

Звук неплох, бесят только реплики героев, которые не всегда произносятся к месту. Интерфейс простой, но страшный и неудобный, как и полагается порту.

Анюта, я тута!

Игра могла бы реально претендовать на звание культовой, если бы не парочка "но". Слишком много разработчики слямзили из Prince of Persia и Splinter Cell. Слишком мало действительно оригинальных вещей, хотя те, что есть, очень интересны. Графика, хоть и приличная, но все же чуть-чуть не дотягивает.

Зато здесь есть длинные и сложные миссии, в меру умные охранники и целая куча хлама, который ждет не дождется, чтобы его украли. Все это на сто процентов оправдывает затраченные на игру время и деньги.

ОТРЯД ПОЛИЦИИ ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Алексей РАТУШКИН

Police! Drop your weapons!
Древний боевой клич бойцов SWAT

Жанр Squad-level Action **Издатель** VU Games, Soft Club **Разработчик** Irrational Games
Рекомендуется Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта (128 Мб) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.swat4.com

Есть такая профессия

Существуют в американской системе правоохранительных органов отряды под названием SWAT. Расшифровывается эта аббревиатура как Special Weapons and Tactics, и из самого названия видно, что предназначены эти подразделения для действий в нестандартных ситуациях, требующих применения средств, не входящих в повседневную экипировку патрульных. Прежде всего - для обезвреживания тяжеловооруженных преступников и освобождения заложников. ОМОН, одним словом.

В незапамятные времена серия игр SWAT была юной и симпатичной стратегией, странным образом отпочковавшейся от легендарного адвентюрного сериала Police Quest. Однако игра быстро росла над собой, пока окончательно не заматерела и осенью 1999 года неожиданно обернулась тактическим экшном, мечтающим покорить вершины нового и модного в те годы жанра. Покорить - не покорил, но кое-какие приятные воспоминания оставил, а потом исчез и не появлялся без малого шесть лет.

И вот весной года 2005, когда природа не спешила просыпаться от зимнего сна, Vivendi Universal выпустила-таки в свет новую игру по имени SWAT - четвертую по счету и вторую в жанре экшн.

Лицо под маской

Под свежими текстурами, которыми тщательно обтянут движок Unreal 2, нас встретил старый знакомый: пять с половиной лет мало изменили целеустремленную натуру SWAT. Но, как ни крути, времени прошло немало - придется рассказывать подробно.

Движок, если уж говорить по чести, не помогает осознать, что перед нами новый продукт. Анимация дерганая, модели ботов весьма аскетичны, именитый ragdoll снова демонстрирует чудеса воздушной акробатики. Не подкачали разве что интерьеры. Комнаты щедро заполнены бытовыми мелочами, вышеупомянутые текстуры выбраны с заметной тщательностью, и общее впечатление о декорациях складывается вполне положительное. Уровни получились, не побоимся этого слова, самобытные и запоминающиеся.

Столь же тщательно продумана и архитектура. Узкие коридоры, тесные комнаты, множество укрытий - все ради реализма, ничего ради удобства.

Оружие и тактика

И то, и другое, как уже говорилось, самые что ни на есть специальные. Игроку отводится роль командира "элемента" - отряда из пяти человек (считая его самого). Подопечными можно управлять как единым целым или разбив их на двойки. Управление двойками поначалу выглядит довольно сложным, впрочем, привыкаешь к нему быстро. На шлем каждого бота-напарника крепится камера, и отделившейся от командира двойкой можно управлять через "картинку в картинке", которая показывает все, что видит бот. Аналогично управляются снайперы, выдаваемые в качестве поддержки в некоторых миссиях, впрочем, доступные им действия ограничиваются изменением кратности прицела и собственно стрельбой по подозреваемым.

Команды выбираются из списка в меню, причем для каждого объекта предусмотрено действие по умолчанию, и в простой ситуации процесс командования сводится к нажатию единственной клавиши. В более сложных случаях типа штурма комнаты со смешанной толпой террористов и гражданских приходится останавливаться,

Все как в реальной жизни

Подглядывать нехорошо, зато спасет от лишних дырок в теле

Планирование операции во всей своей красе

Вот что значит пропустить единственный выстрел из дробовика в упор. И это еще повезло...

MP-5 с глушителем и пустотелые пули. Вместе веселее!

думать и вручную выбирать необходимое действие, благо время на принятие решения в таких ситуациях есть.

Игровой процесс SWAT нетороплив, но держит в постоянном напряжении. Отряд медленно движется по уровню, внимательно прочесывая все помещения. При обнаружении врага действие на считанные секунды взрывается симфонией воплей, выстрелов и стонов. Затем - снова в путь, и так до победного конца.

Боты-напарники поумнели, ловко лавируют по узким коридорам, шустро и не мешая друг другу врываются в комнаты. Впрочем, их реакция на агрессию осталась на невысоком уровне, и часто ваши коллеги ловят пули самым дурацким образом, просто не успевая ответить. Хорошо, хоть не умирают, а падают раненые и громко стонут. Надеяться, что миссию можно пройти, лишь отдавая команды подчиненным, не стоит. Придется и самому жать на гашетку.

Боты-противники отличаются большим разнообразием моделей поведения. Всегда сложно предсказать, примет ли враг бой, сдастся или попытается бежать. Достаточно ли будет проорать ему "Руки в гору!" или придется стрелять под ноги, а то и на поражение. Думать, двигаться, кричать и держать супостата на мушке приходится одновременно. Бой-то идет на ближних дистанциях, промахиваются бойцы редко, и каждая пуля может стать смертельной. При этом игра заставляет действовать по всей строгости закона: убивать можно лишь тех, кто оказывает активное сопротивление, иначе извольте получить пенальти к общему счету миссии. Не наберете нужных очков - придется проходить заново.

Бывает, что и заложники не спешат проявлять сознательность

К счастью, в распоряжении отряда есть обширный арсенал нелетального оружия. От банальных "флэшек" и "слезогонки" до пистолетов-шокеров и пейнтбольных ружей, заряженных капсулами с перечной эссенцией. Все они помогают сбить боевой дух противника. Впрочем, когда в поле зрения появляется тип в бронежилете и противогазе, становится не до сантиментов, а руки сами тянутся к верной M4.

Миссии в режиме кампании не связаны сквозным сюжетом. Каждая из них - самостоятельная история из жизни полицейских большого города. Великолепно сделаны брифинги. Вот сообщение от дежурного по городу, вот запись звонка в службу спасения, вот лейтенант излагает задачи предстоящей операции. Быстро, четко, по-военному игрока вводят в курс дела. Времени на планирование почти нет. Вот тут схемку на коленке набросали, вот тут можно войти. Сколько преступников в здании, спрашиваете? А кто их разберет, должно быть, много... И быстрее, там уже стреляли! Только трупов нам не хватало!

Все вместе: четкие, но не безупречные действия напарников, непредсказуемость врагов, отсутствие достоверной информации о каждой миссии - все это великолепным образом создает атмосферу реальной боевой ситуации, подчас крайне неблагоприятной, в которой бойцам все равно приходится действовать. И в этом великолепии реализма и заключен основной подвох и главный недостаток SWAT 4. В условиях максимального приближения к боевой обстановке игра требует безупречных действий, нещадно снимая очки за раненых заложников, friendly fire и просто не отправленный на командный пункт отчет об очередном арестованном бандите.

Кольт и доброе слово

Уникальность SWAT заключается в том, что, в отличие от собратьев по жанру, эта игра максимально тщательно старается воспроизвести действия отряда спецназначения в реальной обстановке. Это история не про героев, спасающих мир, а про простых солдат, выполняющих каждодневную работу. Да, такая вот опасная и невеселая работа: арестовать серийного убийцу, спасти заложников, вытащить из подпольного казино раскрытого полицейского агента, уничтожить вооруженную банду.

Уникальность эта, однако, представляется палкой о двух концах. Реализм - штука хорошая, но и его нужно в меру. А у Irrational в итоге-то обстоятельства получились реальные, а вот действий от игроков требуют идеальных. Не у каждого хватит терпения.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 7.6
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Дизайн	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Владимир ВЕСЕЛОВ

О бедном казаке замолвите слово

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Оригинальность	8	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10
ИТОГО	8.0	

- А что про Наполеона не слыхать ничего? Говорят, опять на Москву идти собирается?
- Ну где ему, он еще внове у себя не устроился. Пишут, дворцы да комнаты отделывает.

К/ф "Женитьба Бальзаминова"

Жанр RTS **Издатель** GSC World Publishing, CDV Software **Разработчик** GSC Game World **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 768 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.cossacks2.ru

Известно ли вам, что Первая мировая война, хотя и была действительно мировой, но отнюдь не была первой? С гораздо большим основанием на этот титул претендует период, который в истории именуется эпохой Наполеоновских войн. Судите сами: в них приняли участие все без исключения европейские государства (включая и те, что от участия в Первой мировой уклонились, например, Швейцария, Швеция, Дания и другие). Не осталась в стороне и величайшая азиатская держава - Турция. Африка тоже была представлена Египтом (формально он тогда входил в Оттоманскую империю, но фактически был независимым государством). Наконец, как всегда под самый занавес к делу подключились Североамериканские Соединенные Штаты. Правда, первый блин у них вышел комом, британский десант даже захватил Вашингтон, сжег Капитолий и Белый дом, после чего американцы поспешили свести войну к ничьей.

Наконец, в результате войны была создана и первая международная организация, так называемый Священный Союз, призванный способствовать разрешению конфликтов в Европе мирным путем.

Неудивительно, что GSC Game World обратились к этому интереснейшему историческому периоду. На эту тему существует немало игр, главным образом - варгеймов. Можно сказать, что для RTS это пока непаханая нива. Какой же получилась на ней первая борозда?

Суть

Начнем с того, что "Казаки 2" - это не совсем RTS. Точнее, не только RTS. В игре имеется привычная для нас кампания, состоящая из отдельных миссий, но кампания эта только одна и предназначена большей частью для обучения. Первые миссии ликбеза содержат несложные задания и многочисленные подсказки. Потом игроку дают некоторую свободу действий, а задания становятся более трудными. Миссии связаны между собой довольно любопытным сюжетом, в меру интересны, но, повторяю, ориентированы на обучение. Опытные игроки, проехавшие вдоль и поперек первых "Казаков" со всеми адд-онами, пройдут кампанию за несколько часов. Так что они сразу же могут переходить к главному режиму игры - "Завоевание Европы".

Здесь мы оказываемся на привычной по творениям Paradox Games карте Европы, разделенной на провинции (правда, они в "Казаках 2" названы секторами). Сектора производят ресурсы, в них можно производить улучшения инфраструктуры и, главное, формировать новые военные отряды. Далее эти отряды (обязательно под началом командующего) перемещаются на территорию противника, и начинаются те "Казаки", к которым мы привыкли по первой части сериала.

Прежде чем перейти непосредственно к сражениям, поговорим еще немного о глобальном режиме. В него вынесены дипломатия с торговлей, имеется и возможность совершить какую-то диверсию на территории противника. Так что мы имеем полноценную пошаговую глобальную стратегию. Это очень хорошо, в данном вопросе (и только в данном) я - сторонник "глобализации". Однако не стоит забывать, что в "Казаках" глобальный режим вторичен, главная его задача - создать предпосылки для вашей победы в бою.

Вообще-то, к тому времени, когда выпал снег, французам уже было не до строевых занятий

Такое правильное построение войск встречается главным образом в исторических сценариях. В режиме свободной игры редко хватает времени тщательно расположить войска для атаки или обороны

В те времена войска умели сражаться, не разрушая инфраструктуру. Так что мельница и шахты исправно будут снабжать ресурсами победителя

На полях славы

Можно было бы долго рассказывать, чем вторые "Казаки" отличаются от первых. Перечислять изменения в системе построек, ресурсов, рассказывать о новых типах войск и т.д. Мы этого делать не будем, а сразу же выделим главное отличие, от которого пляшут все остальные. В первой игре в основе стоял отдельный человек (в смысле, юнит). Да, юнитов надо было иметь очень много, их можно (и нужно) было объединять в отряды, которыми вы командовали как единым целым, но начиналось все с "постройки" отдельных пехотинцев, кавалеристов и т.д. Во второй части игры разработчики "перешли от истории личности к истории масс". Теперь отдельный воин и даже более-менее крупная группа воинов, обведенная рамкой, ровным счетом ничего не решает. Только отряд, спаянный единой волей, под предводительством командира чего-то стоит на поле боя. Отсюда и все изменения в игре.

Так, например, главным режимом производства юнитов стал непрерывный. Выбрав казарму и щелкнув на фигурке пехотинца, вы запустите процесс, и из казармы непрерывной чередой потянутся бойцы. Процесс будет продолжаться до тех пор, пока вы его не остановите. Создание отрядов тоже автоматизировано. Вам не нужно отлавливать каждый юнит или считать, сколько их там попало в вашу резиновую рамочку. Достаточно нажать кнопку "Создать отряд", и он тут же будет создан (естественно, если вы произвели нужное количество солдат определенной категории). Отряд автоматически получает командира, барабанщика и знаменосца, так что тут же можно бросать его в бой.

Потрепанные в бою отряды можно пополнять в автоматическом режиме. Расположив подразделение возле "призывного пункта", вы через некоторое время увидите, что новобранцы заняли места павших бойцов.

Мораль теперь тоже относится не только к отдельным бойцам, но и к отряду в целом. Если боевой дух отряда падает до некоторого предела, воины разбегаются, кто куда, и подразделение перестает существовать как боевая единица. Что интересно, в тех сценариях и миссиях, где целью является уничтожение военной силы противника, не нужно гоняться за каждым юнитом и уничтожать всех до единого. Если удалось расстроить неприятельские ряды, и войско противника превратилось в неорганизованную толпу, вам тут же засчитывается победа.

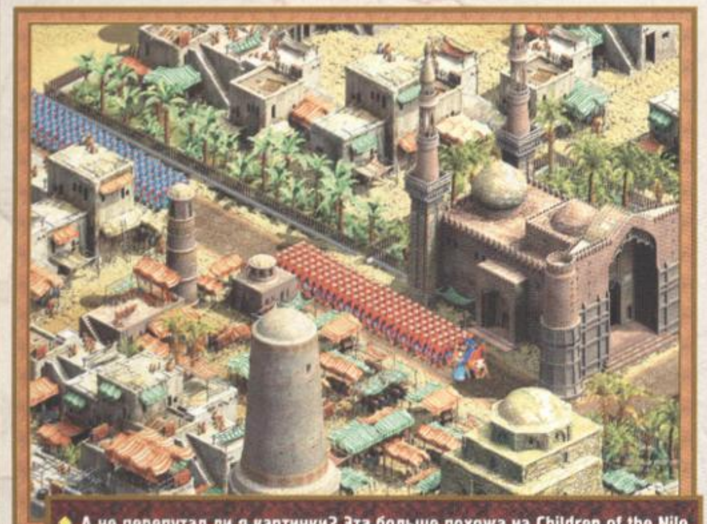
Естественно, благодаря смене стиля игры преобразилась и экономическая составляющая. Да, вам по-прежнему нужно будет строить базу (в режиме "Сражения"), что-то добывать и производить. Но и тут все и вся автоматизировано. Ваши пейзане в большинстве случаев сами знают, что и где им добывать, шахты и лесопилки тоже не нуждаются в особом присмотре. Да и вообще, главным становится не возведение своих построек, а захват вражеских и нейтральных. Словом, все сделано так, чтобы игрок меньше отвлекался на экономику и как можно больше времени уделял боевым действиям.

В исторических миссиях (а их в игре имеется немало) экономика вообще выключена. Это правильно, было бы странно, если бы во время, скажем, Бородинской битвы вам приходилось заниматься разработкой шахт и возделыванием полей.

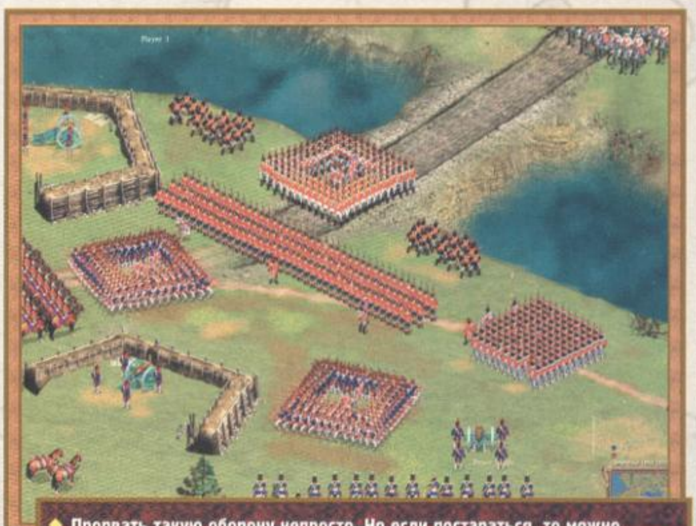
Хорошо видны зоны поражения. Если сейчас произвести залп, противник потеряет примерно 10% войск

Пуля - дура, штык - молодец!

Прежде чем перейти к собственно боевым действиям, сделаем еще один исторический экскурс. Военные историки называют Наполеоновские войны периодом перехода к массовым армиям. И не только потому, что в это время численность армий стала исчисляться сотнями тысяч. Просто на поле боя отдельная личность, ее способности и умения растворялись в массе.



А не перепутал ли я картинки? Эта больше похожа на Children of the Nile



Прорвать такую оборону непросто. Но если постараться, то можно

Возьмем, например, подготовку пехотинцев. Их долго-долго учили ходить строем, поворачиваться по команде туда и сюда, перестраиваться из колонны в шеренгу и обратно. Потом начиналось обучение заряжанию мушкетов и фузей по разделениям на пять, десять или даже двадцать счетов. Далее следовала отработка взятия на изготовку и произведения выстрела. А вот собственно стрельбе, т.е. прицеливанию и умению попадать в цель, пехоту практически не учили. Дело в том, что точность боя тогдашнего огнестрельного оружия была крайне низка. Попасть в заранее намеченную цель хотя бы со ста и даже с пятидесяти шагов было практически невозможно. Так что тогдашние мушкеты вообще не имели никаких прицельных приспособлений, даже простейшей мушки. Главное было создать необходимую плотность залпа, а уж там хотя бы часть пуль найдет себе какую-то цель.

Все это прекрасно отражено в игре. Выделив стрелковое подразделение и наведя курсор на иконку стрельбы, мы обнаруживаем, что вокруг него нарисовано несколько широких разноцветных полос. Эти полосы обозначают зоны поражения. К своему удивлению обнаруживаем, что зона, в которой процент попадания достигает примерно 50%, находится, что называется, на расстоянии вытянутой руки от отряда. Но так оно и было в реальной жизни. Поэтому отряд, произведший залп слишком рано, неизбежно терпел поражение. Неприятель получал возможность произвести залп с более выгодной дистанции, а потом бросался в штыковую. На перезарядку же оружия обороняющемуся отряду просто не хватало времени. Так что бой в те времена, во многом был войной нервов. У кого хватало умения спокойно смотреть на приближающегося врага и выдержать его преждевременный залп, тот и выигрывал.

Возвращаемся к игре. Благодаря точному учету исторических реалий боевые действия стали гораздо более интересными, чем в первой части. Более важным стало правильное взаимодействие разных родов войск. Все тактические приемы, применявшиеся в то время, можно с успехом использовать в игре. Например, простейший прием - стрельба шеренгами. Вы отдаете команду стрелять первой шеренге, неприятель, полагая, что выстрелили все бойцы подразделения, бросается вперед, но тут его встречает залп второй шеренги, а потом и третьей. Поскольку они производятся с более выгодной дистанции, эффект этих залпов гораздо больше, чем залп всего отряда с дальней дистанции.

По одежке

Напоследок я оставил то, с чего нынче принято начинать рассказывать об играх, - внешний вид. Графику игры я оценил на восьмерку, но сделал это вопреки собственным убеждениям. Да, движок игры не позволяет разглядеть каждую пуговицу на мундирах солдат, каждую травинку на нивах и каждый листик в лесу. На фоне современных стратегических хитов это смотрится некоторым анахронизмом и просто таки заставляет снижать соответствующий рейтинг. Но, на мой взгляд, графика в игре как раз такая, какая и нужна для создания соответствующей атмосферы. Проработка фигурок пехотинцев, кавалеристов и пушек позволяет без труда определять, с каким именно родом и видом войск мы имеем дело, здания нарисованы в точном соответствии с историческими и местными особенностями. Так что же еще нужно, особенно если учесть, что во многих случаях бой лучше всего вести при виде с высоты птичьего полета?

Отдельно хочу отметить видеоматериалы, используемые в качестве заставок и для оживления игрового процесса. Разработчики воспользовались кинокадрами, снятыми во время ежегодной реконструкции Бородинского сражения (масштабное мероприятие, проводимое в начале сентября на Бородинском поле). Умело подобранные сюжеты показывают нам, как же в действительности происходили бои в то время.

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Act of War: Direct Action

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ЖЕРТВЫ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

Не любо - не слушай, а врать не мешай!
Родовой девиз баронов фон Мюнхгаузен

Жанр RTS-movie **Издатель** Atari, Game Factory Interactive, Руссобит-М **Разработчик** Eugen Systems **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта (128 Мб) **Количество дисков** 2 DVD **Сайт** www.atari.com/actofwar/us/index.php

В голливудском меню горячих кинозакусок имеется довольно любопытный деликатес под кодовым обозначением "технотриллер". Это такая высокохудожественная врака по мотивам современной военно-политической мифологии, от которой у зрителя на пару часов делается буйное помешательство. Он, бедолага, ерзает по дивану, периодически вскакивает, размахивая руками, вопит: " Мочи! Да, е-мое! Гранату, гранату кидай!", а потом долго тупит в нескончаемые титры, тщетно пытаясь вспомнить, о чем вообще было кино. А кино было ни о чем. Вспоминать нечего.

До сего дня отведать залихватской техноботвы можно было только в кинотеатрах да сидя перед телевизором, однако прогресс не стоит на месте. Усилиями Atari и ее подручных - Eugen Systems и SWAT Films - кучерявая заокеанская лапша добралась и до геймеров, так что готовьте глаза и уши. В основном, конечно, уши.

Как это делается

Рецепт добротного технотриллера на самом деле очень прост. Во-первых, все должно быть максимально ярко и красиво. Во-вторых, надо тщательно, до мельчайших деталей описать нашу с вами современность, чтобы клиент упал на умняк и поверил, что вы собираетесь поведать ему вполне возможный сценарий развития реально существующей ситуации. Рассмотрим процесс на примере Act of War: Direct Action.

Давайте, пока игра устанавливается, покажем игроку шестиминутное полноэкранное видео, снятое в лучших CNN'овских традициях. Пусть это будет ток-шоу, где два эксперта спорят о возможных последствиях роста цен на нефть и путях преодоления энергетического кризиса. Ничего, если актеры сильно переигрывают, а декорации откровенно картонные: актуальность темы компенсирует все, и пипл схавает стопудово! Потом давайте покажем Лондон: Букингемский дворец, гвардейцы в меховых шапках, встреча в верхах, улицы запружены демонстрантами. Наш отряд спецназа пробирается сквозь толпу митингующих на площадь перед дворцом, к памятнику королеве Виктории, и занимает позиции. В толпе мелькают подозрительные физиономии с автоматами под полой, контры нервничают - вокруг полно гражданских, тероры гадко ухмыляются, передергивая затворы. Подкатывают черные лимузины, напряжение растет... Игрок уже верит, что сценарий написан по мотивам реальной спецоперации, и тут мы его - бах! - по затылку чем-нибудь абсолютно дурным типа "В порту Сан-Франциско высаживается Первая

Президент в желтом костюме горюет перед Белым Домом о сгоревшем Овальном кабинете

Act of War: Direct Action

Графика впечатляет как на общем плане...

... так и на крупном

бронетанковая дивизия имени бин Ладена!" Все, клиент спекся, можно хватать его за шкирку, пока не очухался, и возить мордой по любым вракам и даже откровенному бреду, пока не запросит пощады. При этом важно, чтобы везде присутствовали узнаваемые элементы реальности. Если бойцы в экзоскелетах с ракетницами наперевес, то на фоне набивших оскомину "Абрамсов"; а уж если русские танки-невидимки "Акула", то вынь да положь травку, речку, одуванчики и памятник Ильичу на окраине Вологды. Да, и следите за тем, чтобы пиротехники не зевали.

Ни в коем случае не делите процесс на миссии: никаких брифингов, а тем более - занудной статистки. Наоборот: автосохранение - везде, где возможно, короткие видеовставки и ролики на движке, выдача заданий по радио в процессе строительства базы, максимальный темп и частая смена декораций. Ничто не должно отвлекать игрока от потока заранее заготовленных небылиц. Продержав клиента в напряжении как можно дольше, быстро всовываем ему в зубы хеппи-энд и растворяемся в дымке. Готово, можно любоваться результатом: человек сидит перед монитором в полном ступоре с выпученными глазами, тяжело дышит и машинально вытирает о майку вспотевшие ладошки.

Похмелье

Когда оказалось, что львиная доля бюджета потрачена на кинокулинарию, перед издателем и разработчиками встал вопрос: во что же собственно будет играть клиент? После недолгих размышлений было решено, что в C&C: Generals. Старичка аккуратно разрезали, выпотрошили из него устаревшую графику, плотно нафаршировали новым видеорядом и зашили белыми нитками. Пришло время украсить детище какой-нибудь петрушкой или укропчиком, чтобы EA, не дай бог, не вспомнила об авторских правах. Кто-то в Atari слыхал, что в уважающей себя RTS'ке должно быть три расы. Поскольку никакой третьей стороны в истории о сбрендившем российском нефтеолигархе, сумевшем поставить на уши всю Америку, не предвиделось, то решили разделить вооруженные силы США на просто армию и супернавороченную группировку TF TALON. Последние упакованы так, что просто дух захватывает: танки-трансформеры, пехота в экзоскелетах, автоматические прибабахи на все случаи жизни. Характерной чертой талоновских юнитов является универсальность. Особенно мне нравятся пулеметные башни, которые после двух апгрейдов становятся зенитно-противотанково-пулеметными. Поставишь четыре таких рядышком и можно идти баиньки. Баланс, конечно, развалился, ну и черт с ним. Есть, вообще, такое мнение, что игровой баланс в стратегиях придумали те же самые трусы, которые снабдили автомобиль тормозами. Русские тоже не отстают: вовсю используются стелс-технологии, военно-космические силы и ремонтно-строительные вертолеты.

Интересна экономическая составляющая местной войны. Ресурсов, как вы понимаете, два - это деньги и энергия (впрочем, крутованам из TALON энергия не нужна - они ж истинные патриоты). С электричеством все ясно - строим генераторы, а вот с деньгами... Нет, можно, конечно, поставить нефтяную вышку, гонять туда-сюда бензовозы, но это же скучно да и недемократично как-то... Гораздо веселее пристроить к баракам передвижной концлагерь и набить его пленными солдатами. Во-первых, за каждого "языка" дядюшка Сэм отстегивает по пятьсот бакинских (бензовоз, для сравнения, дает 650 баксов). Во-вторых, засунутые в тюрягу военнопленные горбатятся на американскую военщину денно и нощно, выдавая вдесятером по пятьсот заокеанских дензнаков в минуту. В-третьих, пленного можно пустить в расход, и он перед расстрелом расскажет о расположении своих войск. В последних миссиях, которые происходят в Вашингтоне (округ Колумбия), доблестные защитники демократии уже вообще ничего не стесняются и просто грабят разбросанные по городу банки.

Запас прочности у C&C: Generals оказался приличный: все описанные выше издевательства он перенес с честью. В скирмише, где AI свободен от сюжетных условностей, а карты не содержат диких лабиринтов наподобие атомной электростанции, игра показывает хорошо знакомые бывалым стратегам "генеральские" клыки и норовит вцепиться в горло. Единственным существенным отличием местного геймплея является модель поведения пехоты в занятых постройках. Во-первых, бойцы свободно перемещаются по зданию, что позволяет держать круговую оборону, а во-вторых, размещать пехотинцев можно и на крыше. Тактика "стрелки в доме, ракетчики на кровле" отлично действует противнику на нервы и позволяет придержать любителей быстрого раша. Интересно решена идея накопления опыта. По мере получения уровней юниты стремительно отращивают лайфбар. У ветерана с двумя лычками жизни втрое больше, чем у новичка. Надо, конечно, бонусы давать, но зачем же терять чувство меры? Представляете, два автоматчика-ветерана успевают расстрелять бронетранспортер!

Похоже, что стратегическое клоностроение выскребло себя до донышка. Идея "всего побольше в рамках известной модели" привела к тому, что уже трудно определить содержимое купленной коробочки: то ли перед нами очередной клон, то ли интерактивное шоу, то ли богато иллюстрированная электронная книга.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x0,40	ИТОГО 7.6
Графика	9	x0,20	
Звук и музыка	8	x0,10	
Оригинальность	8	x0,20	
Ценность для жанра	6	x0,10	

Will of Steel

Остап МУРЗИЛКИН

УСТАЛИ ОТ СТАЛИ

Горы стреляют, "стингер" взлетает...
А. Розенбаум

Жанр Strategy **Издатель** GMX Media **Разработчик** Gameyus Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта (128 Мб) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.willofsteel.com

Не все еще покойники в королевстве багдадском. Да и в Пандшерском ущелье, по проверенной информации, не перевелись чабаны. А значит, есть работа для орлов-патриотов. Пора подымать в небо "чопперы", пора шнуровать берцы рейнджерам, пора разминать гусеницы танкам... Время идти в очередной нефтяной поход! А чтобы на чужбине "джи айам" не рухнуть в грязь лицом, чтобы не пришлось падать "Черным ястребам" и спасать рядовых Райанов, существуют целые виртуальные полигоны, на которых тренируются солдаты лучшей армии в мире. Уже зарекомендовавший себя на службе в рядах ВС США Full Spectrum Warrior. Присягнувший американским генералам стратегический проект Real War. Муштруемый шведскими офицерами Battlefield 2. Сетевой боевик America's Army. Бессчетное количество симуляторов всего, у чего растут колеса, крылья и капитанский мостик.

Список можно продолжать до голодной смерти читателя, но нас сегодня интересует годный для военной службы стратегический симулятор Will of Steel. Армейцы попробовали - и остались довольны. А мы, как председатели медицинской комиссии, сейчас поставим диагноз с точки зрения геймера: годен, ограниченно годен или совсем не судьба?

Для этого призывнику предстоит пройти ряд исследований: сдать анализы геймплея, проконсультироваться у окулиста на предмет графики, похвастаться саундтреком и аудиорядом ухогорлоносу и отчитаться о сюжете перед психиатром.

Задатки у Will of Steel - богатырские. С витрин скриншотов нам махали руками аккуратные мясные модельки солдат, кивали стволами облаченные в реалистичные текстуры танки, салютовали очередями из пулеметов красивые всамделишные "Хаммеры" и "Хамви". На некоторых "фотографиях" был изображен похожий на правду Кабул. И Багдад точь-в-точь как по телевизору... И горы настоящие! А за красивой душой у Will of Steel скрывался глубокий геймплей. Здесь нет менеджмента и строительства, зато есть целый американский батальон, тактическое по идее управление которым так или иначе сводится к экшну. Солдаты мотают опыт на ус - ролевой элемент. Необходимо руководить чуть ли не каждым воякой персонально и всем батальоном (представленным, как правило, взводом пехоты, кучей бронетехники и вертушкой-другой) одновременно - вот вам и комбатсим. А еще игре льстило заявленное голосовое управление и контракт с армией США. Такие фичи водятся только за очень серьезными, многообещающими проектами!

Горб патчем не исправишь, ройте могилу

Но по знакомству, продолжать которое после первых часов игрок соглашается исключительно из снисхождения, хмель анонсов выветрился куда подальше. Суровая правда предстала перед измученным и отчаявшимся мной нагишом. Она оказалась некрасива, дурно сложена и дряхла, как Мадлен Олбрайт. И враз стало ясно, что Will of Steel - это не то, на чем стоит будущее стратегического жанра. Скорее, это то, на чем будущее жанра сидит. Задница то бишь. Колоссальная, безапелляционная задница!

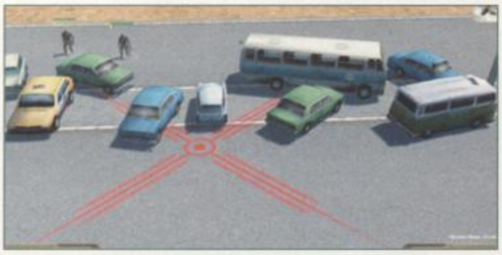
Дело даже не в том, что игру отрыгнули на рынок недоделанной, не прошедшей нормальный бета-тест и печально похожей на слепого щенка. Все страшные недоработки мы еще брезгливо пнем стальным носком сапога ниже по течению экзекуции. Дело в другом - игра не дышит. У нее нет цепкого геймплея, достойных внешних данных и хоть какой-нибудь идеи, за которую можно простить и понять. Заурядная, недобросовестная, несамостоятельная проделка.

Хотите доказательства того, что мы не озверели и речем исключитель-

Одно из самых драматических событий афганской кампании - штурм "Шереметьево"

Дикари окружили танк инопланетян и пляшут племенной танец, пока шаман-инженер обращает железное чудовище в языческую веру

Минные поля - штука бронебойно принципиальная. Рядовой Марин Райфльман не заметил, как остался один у четырех разбитых корыт



Если верить красивой легенде горцев, один американский генерал, увидев достижения местного автопрома, от зависти приказал разбомбить прекрасные автомобили с помощью ЛЦУ

Расстрельная команда (в центре) медлит с казнью чабана (слева, вверху): еще не исполнено последнее желание, опаздывает капеллан, в нерешительности чешет репу прокуратор Иудеи...

но правду? Пожалуйста. Юниты в этой игре обходятся вэйпоинтами, схожими с теми, которыми пользовался Сусанин или "Слепые" Питера Брейгеля. Проще говоря, ни одна живая тварь в Will of Steel не может нормально преодолеть расстояние между точкой А и точкой Б. Обведите взвод резиновой рамкой и предложите пройти двадцать метров. Приказ исполнят человек десять от силы. Дело не в плотном огне моджахедов - просто треть взвода не сообразила, что от нее требуется, а другая пошла в обход через полкарты. Прикажите колонне бронетехники изобразить какую-нибудь красивую формацию. Танки передавят все деревья в округе, но за жалкие пять минут приказ выполнят. Только затем, чтобы разрушить строй, едва начнется движение. А один мой знакомый джип в первой миссии афганской кампании умудрился - жаль, кончилась пленка в скриншотоаппарате! - ехать задом наперед и при этом жизнерадостно огрызался пулеметом. Благодаря этой игре вы узнаете, куда уехал цирк: у него 24 гастрольных миссии в Афганистане (2002) и Ираке (2004).

На этом идиотизм личного состава не заканчивается. Маразм крепчает, едва случается первое боестолкновение. На окрестном скриншоте запечатлены террористический БТР и антитеррористический вертолет, про которых в пору писать басню в стиле Крылова: прониклись дружка к дружке любовью и наотрез отказывались стрелять, пока игрок не вмешался. Статистически доказано, что AI подопечных сбоит чаще, чем у моджахедов. И хочется плакать, потому что специфика геймплея и вольная интерпретация разработчиками ТТХ оружия таковы, что иногда один чабан с РПК кладет ниц полвзвода янки на другом конце карте.

А жаль

Потому что очищенный от плесени багов и глюков геймплей выглядит очень бодро. Will of Steel - игра-вызов. Она дает вам полсотни юнитов различных родов войск, парочку спецприемов (бомбардировка указанного квадрата с помощью ЛЦУ, разведка со спутника, подкрепление, артобстрел), довольно большой простор для самовыражения (ночные и дневные, горные и городские карты со всевозможными целями: найти, спасти, отбить, удержать, уничтожить, захватить) и возможность почувствовать себя полевым генералом. Не тыловой крысой, а настоящим боевым офицером, который вступает в поединок с превосходящими силами и мечтает не о медали, а о том, чтобы выжил тот парень. В этом смысле у игры действительно здоровая атмосфера.

После разоблачения Will of Steel оказывается обыкновенным варгеймом с ограниченными тактическими возможностями (ввиду корявого pathfinding, неблагодарного режима формаций, отсутствия зон видимости и паузы по нажатию "пробела"), но это не мешает ему брать за жабры. Играть сложно и интересно: нам нравится приглядывать за каждым юнитом, комбинировать рода войск и неторопливо грызть Гордиев узел очередной миссии. В бою мы решаем мало, потому как нет паузы, а схватки своей скоротечностью кого угодно застанут врасплох. Зато маневры и командование - настоящий удел стратега. Каждому юниту можно по-отечески завязать шнурки, дать приказ "лечь-сесть-стоять", выбрать приоритетную цель и режим огня, тип поведения и даже основное оружие. Не забывайте этого безымянного бойца - скоро он возьмет уровень, попросит боеприпасов или медицинской помощи. Взаимодействие родов войск в Will of Steel похвально эффективно: инженеры собирают урожай минных полей и "вербуют" подбитую вражескую технику, медики врачуют раненых, пехота берет укрепления, танки уничтожают живую и ржавую силу противника, гранатометчики взрывают танки, а снайперы снимают гранатометчиков...

Но мы почему-то сомневаемся, что хотя бы у трех из десяти игроков-волонтеров хватит духу выдержать все пытки на пути к свету геймплея. Чтобы пробраться через тернии недоработок, нужен вот такой резервуар святой терпимости. У вас он имеется, только честно? Не будет жалко времени?

Других стимулов бороться нет: графика обходится без выдающихся спецэффектов, достойная музыка встретилась только в стартовом ролике, а сюжет про стойкого оловянного солдатика Уильяма Стила (Will Steel) признаков жизни не подает. Поэтому вердикт однозначен: не годен, выносите вперед ногами!

P.S. А разрекламированный voice control ничегошеньки не решает. Забавно, конечно, орать на компьютер, но микрофон не волшебная палочка, им дохлую игру не воскресишь.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	6.0
Звук и музыка	7 x 0.10	
Оригинальность	5 x 0.20	
Ценность для жанра	5 x 0.10	

ДЯДЕНЬКА, ДО ВЕГАСА... *ПОДБРОСИТЕ?*

Тимофей Двоскин. Босс обязан быть большим

Steel Monkeys, создавшие Master Rallye и Corvette, завершили разработку одного нового проекта и вовсю делают второй. Как в Белоруссии появилась команда, специализирующаяся на гоночных симуляторах, откуда берутся лицензии на "Корвет" и почему издатели действуют по шаблону? Ответы предоставлены директором компании Тимофеем Двоскиным.

Навигатор игрового мира: **Расскажите об истории создания вашей компании. На нашей памяти Steel Monkeys - первый профессиональный разработчик игр такого класса из Белоруссии.**

Тимофей Двоскин: Компания начала свое существование в Англии в 1998. В связи с увеличением объема работы в 2002 году было решено открыть филиал в Минске, который изначально выполнял заказы по графике для материнской фирмы, но со временем вырос в самостоятельную единицу, обзаведясь отделами программирования и дизайна. В плане становления и развития нам очень помог опыт ведущих западных игровых компаний, с которыми мы постоянно общались и до сих пор поддерживаем самые теплые отношения.

НИМ: **Постойте, это же не пресс-релиз!.. Каким был первый проект Steel Monkeys?**

ТД: Первым проектом стал "Bob the Builder: Can We Fix It?", сделанный по лицензии BBC на основе оригинального телевизионного шоу Bob the Builder. По сути, игра представляла собой набор из 12 оригинальных мини-игр. Проект получился весьма успешным: собрал лестные отзывы критиков, завоевал множество наград и был признан лучшей игрой для детей от 3 до 5 лет.

НИМ: **Master Rallye - полноценный симулятор, который принес Steel Monkeys широкую известность именно как разработчика достоверных имитаторов. Расскажите об интересных моментах создания этого произведения, в частности, о том, как происходило сотрудничество с Рене Метжем?**

ТД: Master Rallye - это смесь аркады и симулятора. Игру разрабатывали в тесном сотрудничестве с NVIDIA: в то время они собирались анонсировать карточку GeForce 4, и мы оптимизировали игру именно под этот чип. Даже было сделано специальное демо, которое показывали на презентации GeForce 4: зрители просто поднимали выпавшие челюсти и шли стройными рядами за новой видеокартой.

Ряд лицензий, в том числе и на образ Рене Метжа, спортивного директора "Мастер-Ралли", принадлежали нашему издателю Microids - мы просто согласовывали с ним проект и вносили пожелания пилотов.

Один из самых приятных моментов в создании Master Rallye - полная поддержка компании Master Sport (включая финансовое участие). С ними действительно очень интересно и приятно работать.

НИМ: **Не планируете ли вы создание продолжения Master Rallye?**

ТД: К сожалению, продолжения не планируется: банкротство Microids отбило у держателя лицензии всякое желание делать промоушн ралли через видеоигры.

НИМ: **Вторым гоночным произведением вашей компании стала игра Corvette. Почему именно "Корвет"? Как вам удалось заполучить лицензию на использование легендарной автомобильной марки? И почему игра в итоге стала не симулятором, а аркадой?**

ТД: В 2002 году во время шоу E3 к нам обратилась компания TDK с предложением сделать гоночный проект по лицензии Chevrolet Corvette. Идея нам показалась интересной, и мы принялись за ее реализацию.

Игра не стала симулятором по финансовым причинам: издатель посчитал, что на то время спрос на аркадные гонки был более высоким, поэтому в игре решили реализовать аркадную физику. В нашем изначальном предложении проект выглядел как симулятор с элементами RPG (в ходе режима "карьера" у пилота должны были расти навыки вождения, что напрямую отражалось на поведении автомобиля на трассе), но опять по тем же "финансовым причинам" пришлось от этого отказаться. Разработка велась одновременно для трех консолей. Больше всего сложностей было связано с датой релиза, совпадающей с 50-летием Corvette. У нас был всего год на разработку, но мы успешно справились: издатель получил мастер-диск в назначенный срок.

НИМ: **Вообще, откуда у Steel Monkyes такая любовь к автогонкам, а не к другим более популярным и массовым игровым жанрам?**

ТД: Сделав Master Rallye, мы заработали хорошую репутацию именно как производители автогонок. Концепция работы игрового рынка такова, что издатели видеоигр пытаются минимизировать риски, действуя по шаблону, используя разработчика в том жанре, где он проявил себя лучше всего. Одна из причин создания 2 Days to Vegas - это желание заявить о себе как о команде, способной создавать не только спортивные автогонки.

НИМ: **Но вернемся к реалиям дня сегодняшнего. В прошлых номерах нашего журнала мы дали небольшие preview ваших новых проектов 2 Days to Vegas и Baja. К сожалению, на официальном сайте Steel Monkeys**

Краткая история

- Декабрь 1998 года - образование компании Steel Monkeys в Великобритании. Основная цель - создание игр нового поколения для PC и игровых консолей. Первоначальное финансирование позволило начать разрабатывать GAME PLAY GROUND, технологию создания игр, которую можно многократно использовать и которая не зависит от платформы и продукта.
- Ноябрь 2002 года - открытие представительства компании в Белоруссии. Основная цель - подбор и обучение персонала в области создания компьютерных и видеоигр. На начальном этапе в филиале работало всего тринадцать человек.
- Май 2004 года - создание в Минске иностранного предприятия СТИЛ МАНКИЗ. Учредитель - Steel Monkeys (Великобритания). С этого момента центр компании перемещается в Беларусь, в Великобритании осталось соответствующее представительство.

Сегодня Steel Monkeys - активно развивающаяся команда из 38 человек, которая уже имеет за плечами опыт разработки крупных игровых проектов...

можно обнаружить лишь минимум информации по этим играм. Поэтому мы разделим вопрос на две части. Сначала расскажите об игре 2 Days to Vegas? Какие ориентиры (мы имеем в виду уже вышедшие игры, совмещающие жанры action и racing) стояли, образно выражаясь, у вас перед глазами, когда разрабатывалась ее концепция? На что будет похож проект (если будет) и что вообще будет представлять собой это произведение?

ТД: 2 Days to Vegas - кинематографический TPS. Это весьма амбициозный проект, и мы делаем на него высокие ставки. В игре ожидается высокотехнологичная графика, уникальный AI и зубодробильный геймплей. В основе сюжета лежит история "о дружбе, предательстве, ненависти и любви".

На данном этапе 2DtV трудно с чем-то сравнивать - проект во многом уникальный. Например, одним из ярких моментов станет путешествие главного героя Винни по современной Америке (огромные мегаполисы и скоростные автострады). Ближе всего по духу подойдет смесь GTA, Mafia и Max Payne. Релиз планируется для нескольких платформ.

***НИМ:* А теперь позвольте переключиться на игру Baja. Понятно, что эта тематика хорошо знакома Steel Monkeys по Master Rallye. Насколько серьезным в плане реалистичности окажется это произведение?**

ТД: Это чистая аркада - веселые "покатушки" на автомобилях уникальных конструкций, собранных вручную. Игра переносит вас в мир экстремального автомобильного спорта. Действие происходит на семи уникальных трассах в разных географических зонах Латинской Америки (морское побережье, пустыня, горы, устье засохшей реки, знаменитые красные каньоны и затерянные города древних цивилизаций). Трассы изобилуют естественными и искусственными трамплинами, которые позволяют совершать фантастические прыжки. Крутые повороты, пропасти и множество препятствий создают неповторимые ощущения, и мощный прилив адреналина вам обеспечен!

Товарищи, нас обманывают! Они не обезьяны, а люди!

AI на легких уровнях сложности подстраивается под манеру езды игрока, подогревая интерес к соревнованиям, а на сложных - кооперируется и, постоянно атакуя, пытается зажать и сбросить с трассы.

Также в игре присутствует мультиплеер, позволяющий соревноваться игрокам одновременно по сети, либо в режиме split screen. Все уже опробовано на шумных тусовках: диск с "червяками" просто валялся в углу за ненадобностью - это просто абсолютный хит вечеринок!

***НИМ:* Если можно, озвучьте даты релизов этих игр?**

ТД: Ultimate Baja Madness уже готова. На текущий момент ведутся переговоры с рядом ведущих западных и российских издателей. 2 Days to Vegas - третий квартал 2006 года.

***НИМ:* Каковы планы компании на будущее. Новые идеи, игровые проекты?**

ТД: Как и у любой другой креативной команды - идей куча! Было бы время их реализовать.

Есть желание продолжать нашу работу с PS2, Xbox, с нетерпением ждем консоли нового поколения. Также хотелось бы попробовать поработать с российскими издателями, к сожалению, такого опыта у нас пока нет.

***НИМ:* Спасибо за интервью, будем внимательно следить за судьбой разработчика Steel Monkeys!**

ТД: Спасибо "Навигатору", оставайтесь всегда такими же интересными!

Интервью подготовил
Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Corvette, эти грузовики, к сожалению, не "Корветы", поэтому в гонках не участвовали

Reckless Driver

КРАСИВОЕ ТОПТАНИЕ НА МЕСТЕ

Жанр Автосимулятор **Издатель** Codemasters **Разработчик** Codemasters **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

Время идолов осталось в прошлом. Непререкаемых авторитетов и беспрекословных лидеров определенных жанров больше, уважаемые, не существует. Признаться, мы давно догадывались, что это именно так, но по-прежнему свято верили в "авторитеты". Однако появление очередного из таких "авторитетов" окончательно подорвало в нас подобного рода веру. Серию Colin McRae Rally "Навигатор" всегда любил и относился к ней с почтением. Однако времена меняются, и продолжение легенды уже не выглядит безупречно. Более того, по многим критериям произведение проигрывает своему основному конкуренту Richard Burns Rally.

Строго говоря, CMR2005 уже нельзя назвать симулятором. Это определенный игровой жанр, который создали Codemasters в течение многолетней успешной селекции для своих гоночных серий. Жанр этот можно охарактеризовать примерно как "гоночная игра, сделанная для максимально успешных продаж". При внешней безупречности, она содержит именно столько элементов реализма, сколько необходимо для того, чтобы не быть списанной в раздел аркад. Но до звания имитатора не дотягивает. Играть в нее интересно тем, кто плохо знаком с предыдущими сериями. Ветераны вряд ли найдут здесь что-то новое.

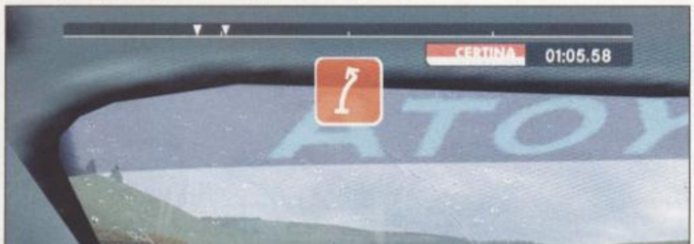
Мутации "Макрея"

В меню не перестаешь восхищаться работой художников и дизайнеров. Красота, да и только. Стильно оформленный интерфейс, отличная озвучка и анимация. Глаз определенно радуется; по умению сделать красиво, стильно и удобно господам из Codemasters до сих пор нет равных. Изучая списки предложенных возможностей, натыкаемся на новый режим игры "Карьера". Наконец она добралась и до CMR. С небольшим (в пару-тройку лет) отставанием от всего прогрессивного гоночного человечества.

Зато карьера тут глобальная. Игрок начинает с "клубных" любительских ралли, потом получает доступ к профессиональным чемпионатам. И так далее. Но, на самом деле, немного непонятно, к чему этот режим и зачем. Новых возможностей в нем - ноль, а проходить линейную структуру Гран-при, получая лишь новые трассы и автомобили, как-то скучно. Впрочем, понятно, что, внедряя этот режим, Codemasters делали в первую очередь ставку на молодое поколение игроков, которым чужд подход, к примеру, SimBin, где все трассы и машины доступны сразу. Неприхотливый геймер, желающий незатейливо погонять в раллийном стиле, предпочтет, чтобы всю работу за него делала игра: открывала трассы и давала машины. А он лишь будет нажимать на кнопку Next Race. Обидно, уважаемые!

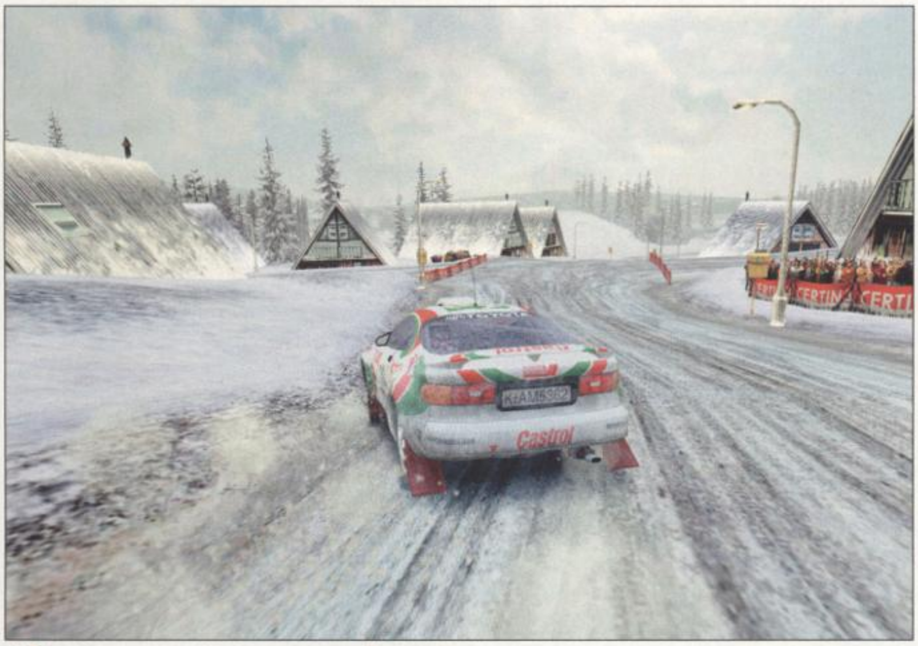
Впрочем, есть и привычный чемпионат, где все построено по классическим канонам. Хорошо сделан, но показался странным "гараж" игры. Всего в Colin McRae Rally 2005 порядка тридцати автомобилей. Отбросив в сторону привычные "морды" "Импрез", "Лансеров" и разного рода классических ралли-каров вроде Lancia Stratos, мы обнаруживаем автомобили вроде Alfa Romeo 147 GTA или Audi A3 3,2. Машины с большими V-образными моторами смотрятся в ралли, мягко говоря, странновато. Впрочем, в качестве альтернативы - нормально. А учитывая полуаркадную сущность этого игрового проекта - отлично.

Вид от первого лица интерактивен и удобен. Похвальным решением по части эргономики можно считать продублированные указатели скорости и оборотов, которые не выпадают из общей картины

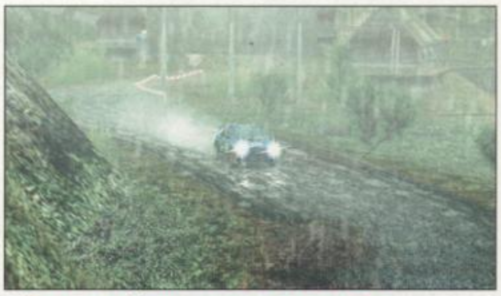


Полеты и приземления, отдадим игре должное, выглядят правдоподобно. Когда падаешь на бренную землю с такой высоты, кажется, что амортизаторы сделают дырки в капоте - грохот соответствующий

Colin McRae Rally 2005



Зимние гонки навевают приступы сильной ностальгии. По сравнению с предыдущими частями значительно изменилась разве что графика



Погодные эффекты, как и все, что касается графического оформления, великолепны

Демонстрацией возможностей обновленного графического ядра служит отличная визуальная модель повреждений. Вмятины - как в жизни, даже краска сдирается!

Как и ожидалось, автомобили имеют оригинальные кокпиты и особое звучание. Есть разница в повадках, но, как показалось, чисто умозрительная. Нюансы в управлении любой машиной познаются мгновенно, и совсем неважно, какую выбрать для того, чтобы выиграть очередное первенство.

Никаких сюрпризов

Долго осваиваться на трассе придется только тем, кто мало играл в предыдущие части Colin McRae Rally. Физическая модель не спешит преподносить сюрпризы - все достаточно банально и предсказуемо. Чувства единения с автомобилем, которое возникало в Richard Burns Rally, здесь нет и в помине. Да, машина скользит, облизывая в заносе апекс, прыгает после трамплинов, отлично тормозит, но все это уже не воспринимается так остро, как раньше. Мы знаем, как должны вести себя раллийные болиды в хороших симуляторах, и уровень, предложенный Colin McRae Rally 2005, уже не способен удовлетворить.

По-прежнему радует динамика. Стоит свыкнуться с повадками машины и понять, чего хочет дорожное покрытие, а также поймать ритм штурмана, как процесс быстро превращается в увлекательную скоростную карусель - спецучасток за спецучастком. Главное - не выезжать далеко за пределы трассы: как и раньше, в игре полным-полно стойких столбиков и ограждений, которые способны прервать полет полуторатонного тела на скорости в двести километров в час, даже не шелохнувшись! Явный дисбаланс, наносящий вред игровому процессу. Почему разработчики раз за разом оставляют в игре этот прокол? Какие цели преследуют?

Интерактивность треков на среднем уровне. Если как следует врезаться в дерево, то с него начнут падать листья. Красиво. По дорогам могут бегать люди, а обочины украшают спрайтовые декорации - прямо как в оригинальном CMR.

Поломки выполняют в основном эстетические функции. Машина очень достоверно мнется, с боков даже отдирается краска - появляются вполне правдоподобные царапины. Есть индикатор повреждений, но, в целом, если вы не такой безудержный водитель, как я в молодости, если вы уже свыклись с управлением в игре, то модель повреждений будет носить для вас исключительно устрашающий характер, по большому счету не оказывая серьезного влияния на поведение машины на трассе. Еще разработчиками была заявлена отдельная модель деформации для каждого автомобиля. Согласны, нечто похожее в игре есть, но, как нам кажется, это далеко не первое, на что создателям Colin McRae Rally 2005 стоило обратить внимание при разработке.

Для остальных

Петь дифирамбы мы будем графике. Она - единственное безупречно сильное место Colin McRae Rally 2005. Графикой можно восторгаться, ведь ее единственный недостаток - помянутые чуть выше спрайтовые люди (ну, и еще ряд выполненных с помощью этой технологии объектов). В остальном - блеск! Кстати, спрайты внедрены в игру очень удачно и общей картины совсем не портят. Так что можете считать это придирками зажравшихся эстетов.

Сильное впечатление произвели погодные эффекты, особенно - когда дождь стеной, а по небу ползут мрачные тучи. Освещение тяжелое, гнетущее, дворники работают в усиленном режиме, разгребая с лобового стекла потоки воды. Эффект погружения полный. Машины становятся грязными; проезжая по лужам, мы вздымаем веера водяных брызг. День и солнце позволяют всесторонне оценить проработку кузовов. Стекло, блестящие поверхности корпуса, штурман и пилот с фотореалистичными мордами внутри. На максимальных настройках все выглядит очень убедительно! А зимой хочется просто вылезти из аскетичного гоночного салона, встать на отцовские "солдатские" лыжи и укатить в лес охотиться на белку и бобра. До чего все-таки волшебно!

Звук также не подводит: разное звучание моторов дополнено длинным списком реально оцифрованных сэмплов с настоящих трасс.

Colin McRae Rally 2005 - хит и лидер продаж. И в ближайшее время такое положение дел не изменится. Это очень красивая игра с хорошим, проверенный годами полуаркадным геймплеем. Такое сочетание обречено на успех. И очень хорошо, что есть Richard Burns Rally - игра для поклонников настоящих симуляторов.

А Colin McRae Rally 2005 - для всех остальных.

РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.2
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Реализм	6	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ГОРЯЧИЕ ГОЛОВЫ 1.1

Быть танкистом хорошо,
А пилотом лучше!
Я бы в летчики пошел,
Пусть меня научат!
Наверняка Маяковский В.В.

Жанр Симулятор **Издатель** 1С **Разработчик** Eagle Dynamics **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц 1 Гб ОЗУ, видео 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.lockon.ru

Работа пилота современной штурмовой авиации более всего напоминает выступление тореадора, которому нерадивые ассистенты выпустили на арену штук шесть быков одновременно. Нынешние зентики и прочая ползучая машинерия совсем не те, что были во Вторую мировую: могут огрызнуться так, что домой прилетишь на честном слове, если прилетишь вообще. Эффективность современных ЗРК такова, что единственно приемлемый способ бороться с ними - это уничтожить до того, как они тебя обнаружили. Все другие варианты - лотерея, исход которой для штурмовика чаще всего печален. В таких условиях от пилота требуется даже не реакция, а интуиция, поскольку многие действия надо начинать подготавливать еще до того, как ситуация прояснится хотя бы наполовину. К чему я это рассказываю? Да к тому, что Lock On: Горячие скалы - это симулятор одной-единственной машины, штурмовика Су-25Т. Все остальные аппараты меркнут в сиянии усовершенствованной модели и физики новичка.

Принцип и нищие

Летать на Су-25 мало кому нравится. Штурмовка - это, вообще, занятие не самое расслабляющее, а на "Граче" - тем более. Дело в том, что базовый вариант штурмовика не имеет поисково-прицельных систем за исключением глаз пилота. Ситуация, когда тебя все видят, а ты - никого, вряд ли выглядит привлекательной для вирпила, привыкшего щупать радаром горизонт на высоте километров эдак семь, где нет постоянной угрозы схватить ракету из ПЗРК. Нет, "Береза"-то как раз пищит исправно и даже указывает азимут на любопытствующего, но одно дело - знать откуда по тебе "светят", и совсем другое - обнаружить и уничтожить. Добавьте сюда малоразмерность целей, не всегда простой ландшафт, отнюдь не идеальную погоду, и картина условий боевого применения Су-25 предстанет перед вами во всей своей суровой красоте.

Модификация Су-25Т - это попытка расширить боевую эффективность прославленного самолета. Машина получила пилотажно-навигационное оборудование, больше характерное для истребителей. Появился ИЛС, система автоматического управления САУ-8, обеспечивающая множество подрежимов автопилота, в том числе режим следования рельефу земли.

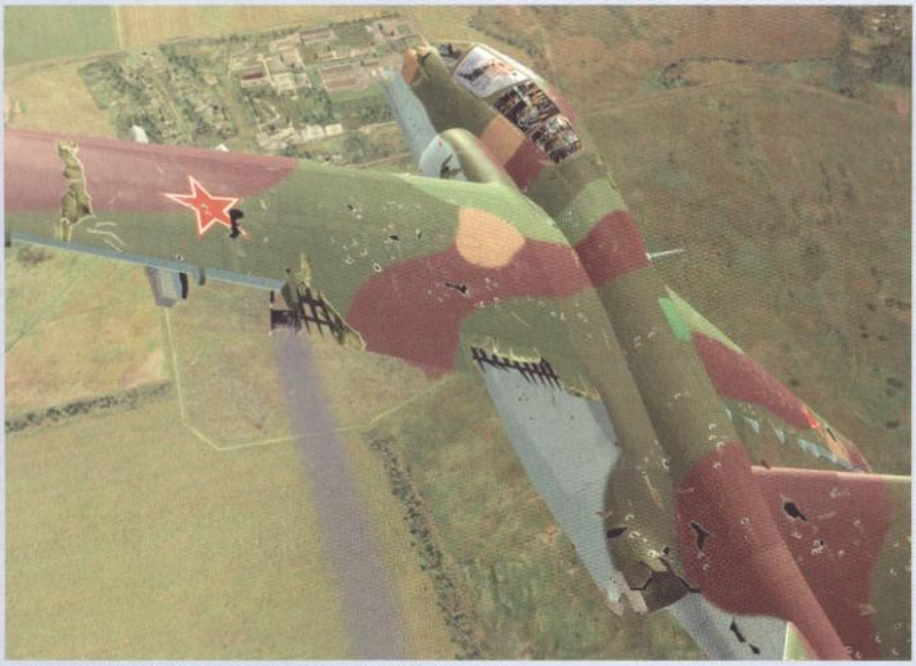
Система управления вооружением СУВ-25Т "Восход" дополнена прицельным комплексом "Шквал" с 23-хкратным увеличением, который можно также оснащать системой ночного видения "Меркурий". В связи с этим расширился набор вооружений: ПТУР "Вихрь", УР семейств Х-25 и Х-29, а если подвесить контейнер с Л-081 "Фантасмагория", то и ПРР Х-58, широчайший набор всевозможных бомб и кассетных контейнеров: в арсенале появились Р-73, что сильно умерит пыл любителей атаковать штурмовик в БВБ. Следует также упомянуть комплекс "Сухогруз", практически полностью нейтрализующий угрозу от инфракрасных ГСН в задней полусфере. В общем, сказка, а не машина, на такой бы летать и летать! А тут еще люди из Eagle Dynamics пообещали продвинутую физическую модель, которая в Lock On, вопреки распространенному заблуждению, так себе, на "четверочку" с минусом. Ходили также слухи о коренной переработке модели повреждений (а вот это в версии 1.0 не тянуло и на "троечку") и новом 3D-движке. Ну что, тоже руки тянутся к джойстику? Хе-хе, обломитесь, братья-вирпилы...

Виновник торжества собственной персоной. Вооружен и очень опасен

Четыре подвесные пушки - это вам не фунт изюму

Кокпит Су-25Т отличается от предшественника не только набором оборудования, но и качеством реализации

Lock On: Горячие скалы



Модель повреждений претерпела значительные изменения

Вот так бывало едут себе танчики, никого не трогают, а тут раз - "Грачи" прилетели

Ошибочка вышла - "Шилку" надо было давить первой

Голый король

Симуляторы от ED страдают одним недостатком, а именно - это игры, придуманные программистами. Такие продукты имеют три отличительные черты: во-первых, очень сложную, детализированную физическую модель (при этом считается, что подробность автоматически подразумевает достоверность); во-вторых, обширный, невразумительный интерфейс и такую же обширную, но еще более путаную документацию; в-третьих - внимание к деталям геймплея при полном отсутствии общей концепции. Посмотрим к чему это приводит. По пунктам.

Во-первых, не надейтесь полетать в Lock On без очень производительной машины. На конфигурации Pentium 4 2,8 ГГц/ 1 Гб / Rad 9800 Pro получить больше двадцати кадров при почти максимальном качестве (1024-768/32 bit, выключен только эффект "горячий воздух") не удалось. Кроме того, я оказался несчастливым владельцем джойстика MS Sidewinder 2 FFB, который поддерживается кривее некуда.

Вылетаем в тренировочный полет, машину все время кренит вправо при нейтральном положении РУСа. Смотрим на табло САУ-8: автопилот выключен, переводим взгляд правее - триммеры все в нейтрали. Хмыкаем, проверяем внешний вид; действительно, элероны отклонены, может, сбита нейтраль джойстика? Идем в настройки, проверяем джой, нет - крестик при нейтральном положении РУСа приходится ровно на точку, отмечающую центр поля. Смиряемся, вылетаем снова и пытаемся оттриммировать машину. Попытка триммировать в канале крена почему-то нагружает ручку по тангажу, удивляемся, крутим триммер РВ, запутываемся, пробуем вернуть все в нейтраль по Ctrl+T, убеждаемся, что не работает, и, матерясь, врезаемся в землю.

При этом нерешаемых проблем нет в принципе: если, условно говоря, поменять в файле что-то_там.cfg параметр "А" на "Б", подкрутить в системном реестре кое-какие переменные, вырубить в драйверах джойстика одну конфликтующую функцию, то все будет в шоколаде! Так и хочется спросить у людей из Eagle Dynamics: "А можно и нам, простым ламерам, тоже немного поиграть в вашу сакральную игру?" Да только вряд ли они нас услышат: их мысли возвышенны, они раздумывают о том, в каком режиме правильнее реализовать нацеливание ГСН Х-29 - УНВП или все-таки БЖСЭ? Да три четверти пилотов бросили играть из-за того, что первая же миссия в новой кампании практически непроходима! Нет, не слышат. Ладно бы мы летать не умели, так ведь глупость же надизайнена. Посылать машину на две "Шилки" и какую-то самоходку, да еще и в ущелье с одними НАРами - это ж вандализм! Ну я-то, положим, уперся рогом и с десятого раза сделал, но много ли нас - таких упертых?

Стойкие оловянные пилотики

Самое обидное, что если проявить волю и потратить два-три дня на настройку железа и мякоти, то окажется, что, в общем-то, неплохо все сделано! Детализация и количество объектов на земле существенно возросли, модель Су-25Т - полный улет: если бы не тени, то просто фотографично. Модель повреждений сильно прибавила в качестве, беспрецедентно подробная модель управления оружием позволяет по желанию "размазать" бомбы по всей длине колонны или сконцентрировать удар по точечному объекту. А как реализованы взлет и посадка при боковом ветре - это ж просто именины сердца! Есть, конечно, проблемы, как же без них? В частности, вызывает сомнения поражающая способность (а точнее неспособность) С-8, есть вопросы в связи с поведением директорного кольца в режиме МРШ, ну и всякие мелочи подобного рода. Из серьезных проблем хочется отметить ужасающую тупость AI-напарников: ребята подставляются почем зря, пользы от них совершенно никакой. Общее же ощущение от геймплея довольно противоречивое. С одной стороны, вернувшись на базу одним куском, гордишься собой невероятно, потому как не каждому дано выжить в такой мясорубке. А с другой - после пяти-шести миссий становится скучно: не цепляет как-то...

Удивительная штука получается: в качестве игры Lock On не выдерживает никакой критики, а вот симулятор из него получился пятизвездный. Не понятно только, почему к этим звездам надо идти через такое невероятное количество терний.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО 7.0
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Реализм	7 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Владимир ЧАПЛЫГИН

СИМПАТИЧНАЯ ИНОЗЕМНАЯ ЗАБАВА

- Не надо денег. Лучше постройте бейсбольную площадку. Пусть дети играют в бейсбол.
К/ф "Трафик"

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 1.6 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.mvpbaseball2005.com

Нынешняя версия сериала MVP Baseball может оказаться последней, в которой присутствует полный набор лицензий от различных бейсбольных ассоциаций. "Электроники" не собирались скупиться и дальше, но дело в том, что дорогу монополизирующему все и вся в виртуальном спорте издательству перешла Take-Two Interactive. Компания прикупила у конторы Major League Baseball (Высшая бейсбольная Лига) дорогостоящую лицензию, что запрещает остальным разработчикам в течение семи ближайших лет клепать проекты с участием действующих игроков MLB.

Информация к сведению

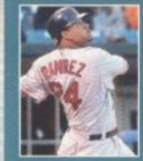
В свою очередь Electronic Arts принадлежат исключительные права на создание официальных симуляторов американского футбола и овальных гонок NASCAR. На подходе Национальная баскетбольная Ассоциация. Юристы североамериканского игрового гиганта утверждают, что в договоре Take-Two Interactive эксклюзивность прописана нечетко, так что они попытаются обойти данный запрет. Что получится в конечном итоге из такого противостояния, мы узнаем только в следующем году. Будет жаль, если MVP Baseball 2005 окажется лебединой песней разработчиков. Ведь продукт у EA Canada удался на славу.

Новое вдобавок к еще не забытому старому

К знакомым режимам из прошлогоднего выпуска серии (Exhibition, Home Run Showdown, Manager Mode, Scenario Editor, фирменная фишка со 120 сезонами в Dynasty Mode плюс выход в онлайн) добавились еще два интересных способа времяпровождения. Первый называется Owner Mode, в котором игроку отводится роль владельца клуба. Срок руководства определен в 30 лет. За это время надо постараться сделать из команды успешное предприятие как со спортивной, так и с финансовой точки зрения и отправиться на пенсию с максимальным количеством очков популярности. Вам дозволяют рулить денежками клуба: вы нанимаете персонал, устанавливаете цены на билеты, покупаете и продаете игроков, благоустраиваете старый или же строите новый стадион, отменяете матчи из-за плохой погоды и т.п. Конечно, это далеко не tycoon-стратегия, но, согласитесь, для спортивного симулятора выбор травы (не для членов команды, а для газона) и возведение специализированных фанатских магазинчиков - это что-то революционное.

Что касается второго нового режима, то в нем разработчики уделили повышенное внимание тренировке базовых навыков. Оформлены они в виде занимательных мини-игр. В одной под аккомпанемент городского шума рядышком со свалкой старых автомобилей оттачиваются навыки атакующего (бэттера), а в другом - защищающегося (питчера). По мере достижения результатов увеличивается уровень мастерства противника и число очков, которые необходимо положить в копилку за определенное количество бросков или единицу времени.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

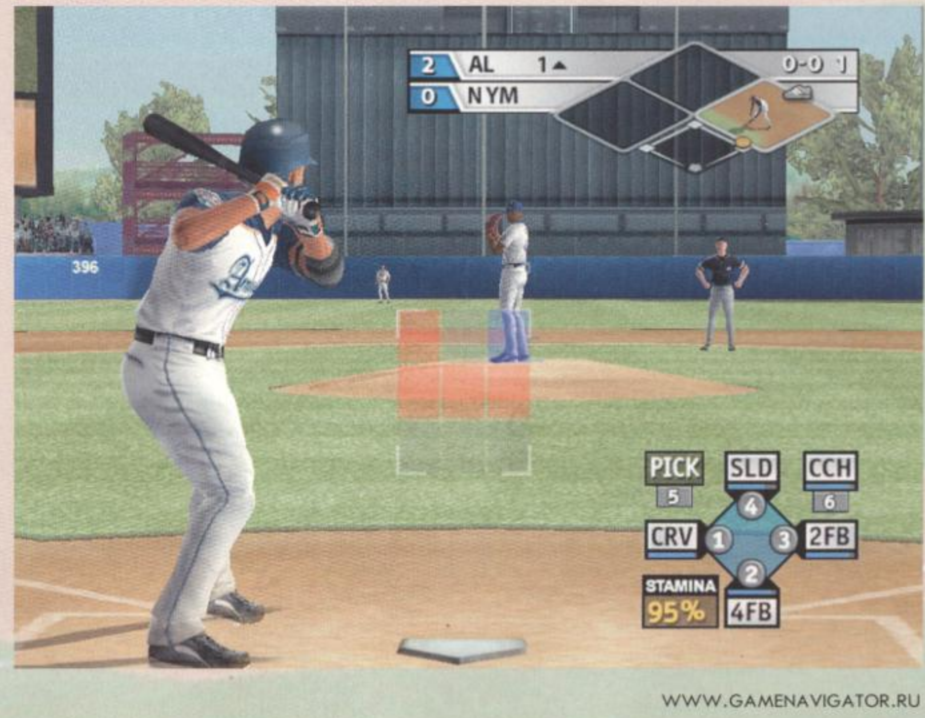


Electronic Arts славится доброй традицией приглашать для позирования на обложках спортивных симуляторов лучших игроков. По части бейсбола на сей раз выбор пал на Мэнни Рамиреза. В прошлом году он был назван самым ценным игроком World Series 2004. Слово звезде: "Для меня этот год оказался невероятным, я был признан лучшим спортсменом для продвижения в массы MVP Baseball 2005, что для меня является великой честью. Я очень рад работать с Electronic Arts и постараюсь помочь MVP Baseball 2005 добиться огромного успеха".

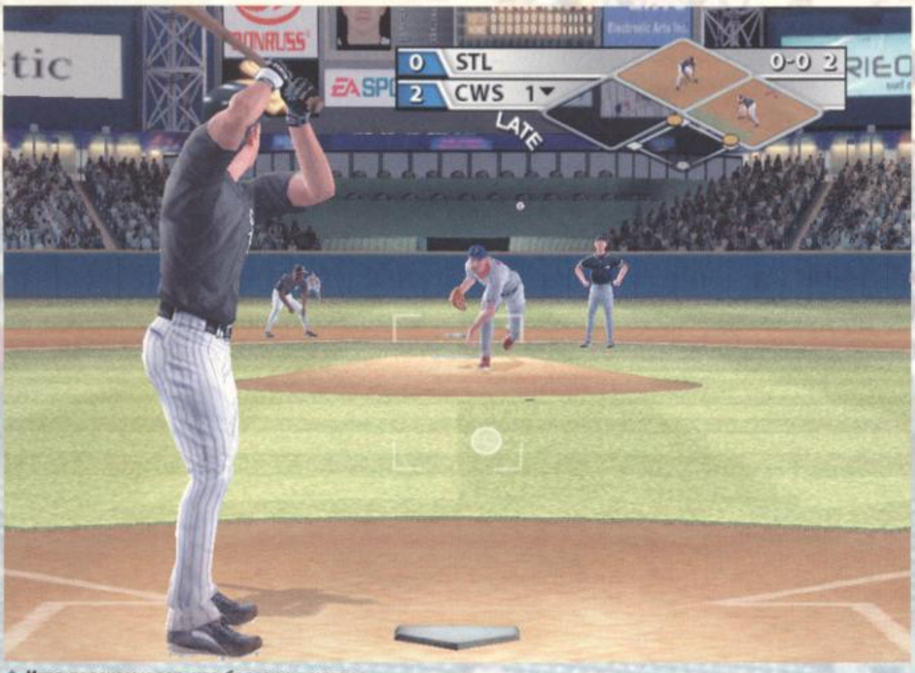
С таким пристальным взглядом надо были идти не в большой спорт, а в следователи

Название у команды смешное, зато играют хорошо

Главное - не перемудрить с подачей



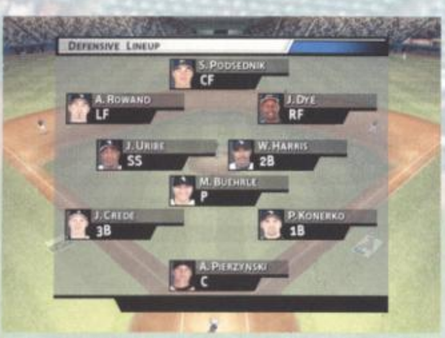
MVP Baseball 2005



Игра подсказывает, что бросок не удался

- А спортобщество "Динамо" бежит?
- Все бегут

Потомственный самурай в мире бейсбола



Каждый матч предваряет схема с расстановкой бейсболистов на площадке

Отрада для ушных раковин

Отдельных хвалебных отзывов заслуживает звуковое сопровождение. Звонкий удар битой, разрезание воздуха летящим на высокой скорости мячом и следующий за ним глухой хлопок о ловушку кетчера. Эти и множество других неотъемлемых частей выстраиваются в одну общую мозаику и вкупе с качественной графикой создают ощущение, будто вы находитесь не за монитором, а действительно вгрызаетесь шипами бутс в вытоптанную поверхность площадки.

Не подкачала озвучка зрителей на трибунах. Уровень шума толпы меняется в зависимости от конкретной ситуации. Идет четкое разделение на домашние и выездные матчи, да и на успехи с неудачами публика реагирует абсолютно по-разному. Место в комментаторской трибуне заняли Дуэйн Куипер и Майк Крюков. Перед нами редкий случай, когда приглашенные Electronic Arts профессиональные "тараторки" не портят общее впечатление от игры, а, наоборот, старательно нагнетают атмосферу меткими рассуждениями о ходе поединка и обнародованием фактов из области статистики.

С музыкой тоже все в порядке. Разработчики поместили в свое детище девять зажигательных композиций. По сравнению с богатым плейлистом из FIFA Football 2005 - не бог весь что, но это уже начались мелкие придирки.

Больше индивидуальности

Игре досталась по наследству улучшенная версия графического движка от Madden NFL 2005. Так что сравнение визуальных красот бейсбола с американским футболом напрашивается само собой. С первых же минут в глаза бросается значительно улучшенная лицевая анимация. Виртуальные спортсмены сделали еще один шаг в сторону тотального копирования своих реальных прототипов.

В MVP Baseball 2005, как и в NHL 2005, напротив фамилий игроков демонстрируются их фотографии (прилагаются далеко не ко всем бейсболистам). Впрочем, как две капли воды походить на человека с маленькой статической картинки - это одно, а старательно копировать индивидуальные черты - совсем другое. Выразительные взгляды, правдоподобная мимика, последние достижения технологии motion capture воспроизводят на экране фирменные движения любимцев. Например, бэттер Ichiro перед каждым ударом на потеху публике размахивает битой так, словно у него в руках катана, а он залихватский самурай. К сожалению, именно на эти визуальные сладости тратится львиная доля мощности компьютера. Так что, если у вас слабенькие процессор и видеокарта, то заранее приготовьтесь к тому, что вместо качественных трехмерных лиц вы увидите пучеглазых рябых уродцев.

В любой бочке меда найдется ложка дегтя

Пожалуй, среди россыпи плюсов единственным значительным минусом стало неудобное стандартное управление с клавиатуры. Увы, здесь сказался тот факт, что MVP Baseball 2005 затачивался преимущественно под приставки с их удобными геймпадами. В конце концов, именно консольные диски составляют большую часть суммарного тиража. Поэтому нам ничего не остается, как подчиниться условиям "сильных" и отправиться в магазин за навороченным девайсом, желательно от Logitech, ибо при всем желании четырьмя стрелочками на клавиатуре выверенной подачи не сделать.

С наилучшими рекомендациями

Третья вариация на тему виртуального бейсбола от EA Canada почти полностью оправдала все возложенные на нее надежды. В голову приходят только мелкие придирки, ибо игра выполнена на высочайшем уровне.

Если честно, MVP Baseball 2005 заслуживает более высокой оценки. Только, боюсь, что некоторые читатели не оценят порыв вашего покорного слуги поощрить классный спортивный симулятор дополнительной парой-тройкой десятых балла к итоговому рейтингу. Как ни крути, перед нами не популярные в народе футбол или хоккей. Это даже не легко прижившийся в нашей стране баскетбол. Уж слишком узок круг российских потенциальных покупателей. Но если вы неровно дышите к этой американской забаве, тогда всенепременно обратите внимание на эту игру. Вполне вероятно, что ничего подобного вы не увидите в течение семи лет.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.2
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Реализм	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Жанр Автосимулятор Издатель 10tacle Studios Разработчик SimBin Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб Количество дисков 1 DVD Сайт www.10tacle.com/gtr-game

Когда-то это должно было случиться. Слишком долго поклонники настоящих автосимуляторов оставались на голодном пайке. Непозволительно долго. Хорошим знаком стал выход NASCAR SimRacing от Electronic Arts. Это событие дало нам понять, что жанр пока еще не скопытился окончательно. И такие игры все еще нужны.

Появление GTR: FIA GT Racing Game можно смело считать вехой в современной истории автосимуляторов. Причины тому вполне очевидны. Первая и основная - степень достоверности игры. Она необычайно высока. Причем во всех аспектах, перечислением которых мы займемся ниже. Вторая - наличие ни разу не появлявшегося до этого ни в одном симуляторе великолепного кузовного первенства FIA GT, в котором заезды проходят на специально подготовленных суперкарах в двух классах. Остальные составляющие произведения вполне соответствуют звездному статусу. Мы, например, так и не смогли отыскать в нем каких-либо существенных недостатков.

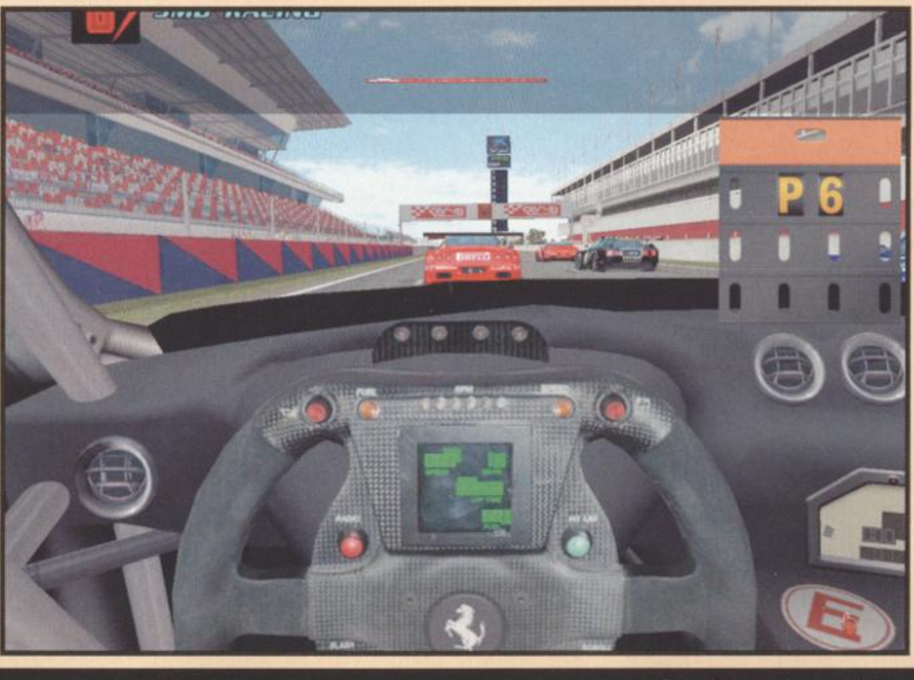
Все и сразу?

Как и любой настоящий симулятор, GTR: FIA GT Racing Game - игра великодушная, которая сразу раскрывает все козыри. А козыри - это десять настоящих автодромов (среди которых известные по Формуле 1: Маньи-Кур, Барселона, Монца, Эшторил) и порядка семидесяти автомобилей, разбросанных по классам GT и N-GT. С самого начала доступны все машины, все трассы и все чемпионаты. Подход устаревший, но такой честный! Признаться, поначалу даже обескураживает. Мы привыкли, что получать все и сразу нельзя. Что игра должна взять нас в свои цепкие лапы по мере продвижения по той же самой карьере. Это игра обязана постепенно вручать более быстроходные машины, новые сложные трассы и подтягивать уровень подготовки соперников. В GTR: FIA GT Racing Game такого нет: вы остаетесь один на один со своими амбициями и возможностями. Дозволено все. Понятно, что хочется моментально выбрать самый достойный автомобиль и начать чемпионат в классе GT при максимальных настройках реализма и сложности. Нет проблем, вперед! Так говорит игра. Но ей лучше, нежели нам, известно, чем закончатся такие попытки. Полным фиаско и осознанием неизбежности многочасовых тренировок! Всплывет явный конфликт амбиций и возможностей, даже если вы претендуете на звание знатока симуляторов. Концепция такой "демократии" уже не кажется столь радужной. Путь наверх открыт, но если вы не гений или не бета-тестер GTR: FIA GT Racing Game, то для вас он все равно закрыт сложностью и реализмом. Осваивать эту игру придется постепенно и долго. Очень ненавязчивый, но действенный фейс-контроль.

Первая ступень подготовки называется аркадным режимом и предлагает усеченную физику с огрубленной моделью поведения машины, прямолинейными оппонентами и отключен-

Лишившись бампера, машина демонстрирует довольно-таки условную проработку внутренностей. Пустяк, конечно...

Стартуют вместе машины обоих классов, но затем более сильные GT неизбежно демонстрируют свое преимущество



Проработка моделей нареканий почти не вызывает, однако отголоски морально устаревшего "движка" все же дают о себе знать - примитивные "задники", местами - не самые лучшие текстуры. А вот когда скорость стремительно достигает отметки в двести км/ч недостатки графики уже незаметны

ными повреждениями. Но даже в "кастрированном" виде игра даст фору многим претендующим на звание симулятора проектам, в том числе и TOCA Race Drive 2. Ведь гены - их не скроешь, не убьешь. Ядро игры изначально производит грамотные и правильные расчеты. Поэтому аркадный режим стоит воспринимать как "курс молодого бойца". Он позволяет относительно безболезненно познать общую структуру физической модели и осознать ее потенциал.

Максимум!

А готовиться надо к максимальному реализму, ведь по первому требованию игра показывает всю свою "физическую" мощь. Наблюдая за тем, как ведут себя автомобили, быстро приходишь в мысли, что перед нами действительно принципиально новый уровень имитации. Удивляет чувство автомобиля, которое рождается сразу, после первых метров дистанции. Машина едет, как в жизни. Подвеска работает правильно, и даже с помощью монитора и условных контроллеров удается отчетливо понять момент начала скольжения. Например, при недостаточной поворачиваемости, когда переднюю ось выносит наружу. Если скорость небольшая, то процесс удается погасить простым сбросом газа: передние колеса загружаются, и машина послушно ввинчивается внутрь виража. То же самое можно сказать и о заносах задней оси. Правда, если вас начало разворачивать, то будьте готовы к полной потере контроля. Если, конечно, вовремя колеса не заблокируете, остановив спин и спокойно вылетев в гравий на угасающей скорости.

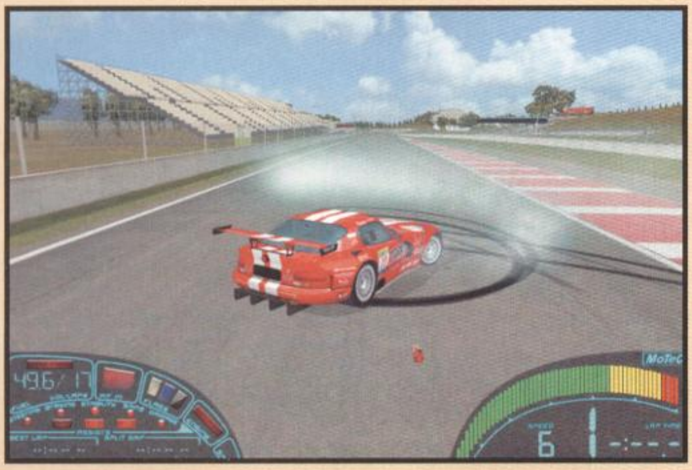
Как отлично проработан кокпит! Гоночный карбоновый интерьер, спортивное рулевое колесо, приборы от известной в гоночных кругах команды, занимающейся "мозгами" спортивных моторов Motec. Голова виртуального пилота повторяет движения реального, что только усиливает атмосферность. Бесподобная звуковая картина работает на максимальное создание эффекта присутствия. Громкая песня мотора, не отягченная гражданскими системами выпуска, клацанье и вой коробки передач, шипение впускной системы. А как звучит этот оркестр на максимальных оборотах. Песня!

О КОМПАНИИ SIMBIN

Шведская компания SimBin начала стремительный взлет в качества разработчика именно автосимуляторов неспроста: это единственная девелоперская компания, которая имеет столь тесные связи с настоящим автоспортом. Дело в том, что основателем коллектива является Henrik Roos. Вам ничего не говорит это имя? Неудивительно, ведь человек этот очень популярен не в игровой среде, а в гоночных кругах. Хенрик три раза становился победителем шведского кольцевого GT чемпионата, а в настоящий момент умудряется совмещать карьеру разработчика с выступлением в мировом первенстве FIA GT! Правой рукой Хенрика является Johan Roos. Как можно понять из фамилии - родственник. Йохан заведовал маркетингом и PR-деятельностью гоночной команды Хенрика. Понятное дело, что гонщикам нужна была поддержка человека, уже давно "варившегося" в игровой индустрии. И им стал Jan Bell, который имел достаточный опыт для того, чтобы занять должность директора по развитию SimBin. Всего в компании трудятся шестьдесят человек, многие из которых, как ни странно, пришли из гонок вместе с шефом.

Широкая известность свалилась на тогда еще любительскую компанию с выпуском мода для F2002 от EA Sports. Посвящен он был, как несложно догадаться, первенству FIA GT. Мы рассказывали об этом профессионально выполненном дополнении. Хенрик Роос в то время уже участвовал в FIA GT. После успеха мода было принято решение создавать полноценную игру. Тематика - ни разу никем не воспроизведенное первенство FIA GT.

Делать так на Dodge Viper гораздо проще, чем влетать в ходовой поворот без всякого заноса, выбирая максимум сцепных свойств разогретых сликов и заставляя подвеску работать в усиленном режиме



Трибуны заполнены редкими болельщиками, пришедшими на квалификацию. Виною тому обещанный дождь, который может обрушиться на трассу с минуты на минуту

GTR: FIA GT Racing Game

Вылет с трассы не должен расстраивать, даже если дорогу назад преградили отбойники (как в нашем случае). Всегда к услугам игрока заветная кнопка Restart, которая способна повернуть вспять ход любой, даже самой неудачной, сессии

Компания SimBin - самый "гоночный" разработчик симуляторов за всю историю их создания, и поэтому GTR: FIA GT Racing Game внимательна к каждой мелочи. Ведь люди, которые ее создавали, знают о гонках то, что скрыто от глаза стороннего наблюдателя. Почти каждая деталь в этой игре имеет под собой реально замеренные в жизни обоснования. Например, модель поведения каждого болида скопирована с реальных образцов, в чем разработчикам помогли телеметрические данные, снятые с помощью партнера в создании игры уже упомянутой компании Motec. Интереса ради даже проводилось сравнение графиков на отдельно взятой трассе для реальных и виртуальных прототипов. Так вот, за мелкими огрехами данные были почти идентичны!

Впрочем, не стоит прибегать к столь сложным доказательствам, а достаточно просто сесть за руль той или иной машины, чтобы все почувствовать самому. Не надо обладать сверхчутьем, чтобы уловить нюансы в поведении Saleen, Ferrari 575 или Dodge Viper. Поэтому пресловутый replayability у игры отменный. И его обеспечивает не только большое количество машин, но и изменяемые в реальном времени погодные условия, настройки реализма и уровней сложности. Чтобы постичь GTR: FIA GT Racing Game в полной мере, потребуется немалое количество игровых "человеко-часов".

Еще и еще

Заявленная технология Live Track есть и работает. Поверхность трассы с течением времени изменяет характеристики, к концу гонки на отдельных участках поворотов появляются опасные зоны с низким коэффициентом сцепления. Скапливается пыль и остатки съеденной резины, которые постоянно выбрасывают наружу поворотов автомобили. Поэтому езда по идеальной траектории становится просто необходимой. Впрочем, по умолчанию это один из "залогов" успешного выступления. Профанация строго карается игрой. Профан никогда не выиграет гран-при.

Порадовала реализация динамической смены погоды. Описывать, как меняется освещение, небо заволакивают тучи, начинается дождь, а из-под диффузоров машин вырываются огромные водяные шлейфы, бессмысленно. Это надо видеть самому - зрелище живописное.

Противники ведут себя нагло. Модель их поведения построена аналогично действиям живых пилотов. Оппоненты стараются мыслить с максимально возможной для себя выгодой. Если противник видит, что игрок раз за разом оставляет "калитку открытой", то он будет пытаться засунуть туда свой нос регулярно, и окончится это либо его, либо нашей ошибкой. На деле все сводится к тому, что компьютерные гонщики постоянно держат в напряжении. Расслабиться не дают ни на секунду. И в этом свете становится ясно, почему товарищи из SimBin пошли на столь нехарактерную уступку игрокам. Переиграть можно всегда и все. Достаточно нажать Esc и выбрать рестарт. Немного нехарактерно для симуляторов, но чертовски удобно.

Модель повреждения революционных новшеств не несет. Она просто грамотно выполнена. Можно, конечно, посетовать на не самую выдающуюся визуальную проработку, но в целом нормально. Примерно то же самое можно сказать и о настройках, которые вы вольны проводить в ходе гран-при. Есть заготовленные сетапы, а можно и самому попытаться настроить болид перед гонкой, основываясь на данных телеметрии, полученных в ходе тренировки и квалификации, а также опираясь на прогнозы синоптиков и непосредственно результаты круга.

Новый горизонт

Графика GTR: FIA GT Racing Game хорошая, но не выдающаяся. Впрочем, глупо было бы требовать иного от произведения, которое имеет в своей основе движок от ISI (напомним, эта команда создала в свое время игру F1 2002, без которой, возможно, не было бы ни SimBin, ни GTR: FIA GT Racing Game) образца 2002 года, и, признаем, из этого программного ядра выжато максимум! Модели машин производят хорошее впечатление, однако заметно, что многие современные конкуренты предлагают все-таки несколько более высокий уровень детализации. Проработка треков неплохая, по крайней мере, каждый имеет свои особенности и хорошо узнается. Понравились эффекты, в частности - те самые погодные. Качественно и без "глюков".

В целом вердикт такой. Мы получили наиболее правдоподобный и интересный автосимулятор за прошедшее (и даже обозримое будущее - смеем предположить) время. По крайней мере, нам сейчас так кажется. В игры, подобные GTR: FIA GT Racing Game, надо играть долго и терпеливо. Они не сразу открывают все свои достоинства, но тот, кто оказался достаточно усидчивым, будет вознагражден...

Впрочем, все это только слова. С первых строк рецензии было ясно, что мы имеем дело с прекрасно сбалансированным и правдоподобным имитатором. Поэтому позвольте за сим закончить. Играйте в GTR, и будет вам счастье.

FIA GT, регламент и машины

FIA GT - международный чемпионат, занимающий высокую ступень в "табели о рангах" гонок кузовных автомобилей. В чемпионате мира участвуют автомобили классов GT и N-GT. Для автомобилей класса GT регламентом разрешен гораздо больший набор доработок и модификаций оригинальной конструкции. Это позволяет автомобилям данного класса быть более быстрыми на трассе, чем автомобили класса N-GT, которые в основном должны соответствовать оригинальной, серийной конструкции. Несмотря на то, что автомобили обоих классов выступают в гонках одновременно, очки пилотам и командам распределятся независимо в каждой "весовой категории". В гонке автомобиль GT не имеет преимущества над N-GT, то есть не может рассчитывать на то, что его пропустят, и должен в борьбе отвоевывать позиции.

Рейтинг

Игровой интерес	9	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Реализм	9	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10
ИТОГО	**8.8**	

Владимир ЧАПЛЫГИН

ВЕСЕННЕ-ГОРНОЛЫЖНАЯ НОСТАЛЬГИЯ

Доктор сказал, что у меня врожденные способности к горнолыжному спорту.
- А в чем это выражается?
- Кости быстро срастаются.
Анекдот

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** JoWooD Productions **Разработчик** Coldwood Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 1.6 ГГц, 512 Мб RAM, Video (128 Мб) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.skiracing2005.com

За окном вовсю цветет весна, а с монитора на вашего покорного слугу глядят студеные альпийские пейзажи. С легкой подачи программистов Coldwood Interactive зима продолжается. Одеваем теплую шапочку, перчатки, специальные ботинки, берем в руки лыжи с палками и отправляемся на какую-нибудь горную вершину получать очередную дозу адреналина, а попутно ломать себе кости.

Дабы желание очутиться посреди весны в царстве виртуального мороза стало сильнее, на роль звезды-зазывалы разработчики пригласили знаменитого спортсмена Германа Майера. Видимо, денег хватило только на него, так как имена всех остальных участников состязаний взяты с потолка.

Рассекая пространство и время

Представлено четыре вида первенств: слалом, гигантский слалом, супергигант и скоростной спуск. 18 трасс предстоит открывать по ходу сезона во время борьбы за Кубок Мира. Многие из них приспособлены для проведения соревнований сразу в нескольких дисциплинах.

Игровых режимов четыре штуки. Самый мощный из них - World Cup. Геймеру предлагается смастерить в редакторе начинающего горнолыжника и раскидать по четырем параметрам его скудные умения. Со временем, по мере достижения убедительных результатов, на том или ином этапе сезона появляются дополнительные очки и доступ к редактору трасс.

Time Attack и Tournament следует рассматривать лишь как возможность потренироваться. Еще веселее дело обстоит с Online: полноценным мультиплеером здесь не пахнет. Как ни крути, но скоростной спуск с горы - удел одиночек. Геймеру позволяют записать свой лучший показатель и заявить о нем на официальном сайте.

Не стреляйте в живописца

Графика не ахти. Программистам удалось продемонстрировать красивые пейзажи, а вот все остальное они сделали спустя рукава. Если скудная модель персонажа смотрится терпимо, то внешний вид зрителей навевает тоску-печаль. Зато здорово поднимает настроение абсолютно никчемная анимация падений. Свалившийся на снег спортсмен выкидывает такие пируэты, которым позавидует даже переквалифицировавшийся в каскадеры Буратино. Над подобным безобразием смеешься сквозь слезы. Создается ощущение, что сейчас на дворе стоит конец прошлого века, а тряпичными куклами все еще играют исключительно дети.

Хорошо еще, что Ski Racing 2005 способна передать ощущение бешеной скорости. Без этой спасительной фишки продукт оказался бы просто никаким. А так, вжавшись телом в кресло, чувствуешь, как за несколько секунд легко набираешь сотню с лишним кэмэ в час. Главная забота - вписаться в резкий поворот с сохранением скорости. В этот момент забываешь и о комичной физике, и о не самой передовой графике.

Расплата за опоздание

Неизбежно сравнение Ski Racing 2005 с другим горнолыжным симулятором - RTL Ski Alpin 2005. По большому счету, обе игры находятся примерно в равной весовой категории. Вся закавыка заключается в том, что детище Coldwood Interactive появилось значительно позднее (изначально релизы конкурентов обещали состояться чуть ли не одновременно). Опередивший его RTL Ski Alpin 2005 еще с зимы предлагает сходный набор соревнований и примерно такой же уровень картинки, а по части звукового наполнения и реалистичности физики и вовсе обскакал Ski Racing 2005.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Чемпион со стальным характером

Герман Майер считается живой иллюстрацией выражения "стальная тяга к победе". Трехкратный обладатель Кубка Мира из Австрии находился на вершине славы, когда попал в чудовищную автокатастрофу. Поначалу врачи гадали, сможет ли их пациент вообще ходить? Спустя полтора года Герман Майер не только вернулся в большой спорт, но и достиг пика формы, за что и получил множество специальных наград.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО 6.5
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Реализм	7 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Зрителей размазала стая бешеных катков

Мужик в очках ехидно улыбается: "Вместо специальной мази я натер его лыжи горчицей"

Александр ВАСНЕВ

The Lost Crown: A Warning to the Curious

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** XXv Productions **Дата выхода** Не известна **Сайт** www.awarningtothecurious.co.uk

Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) - это, пожалуй, единственный в мире автор-одиночка, который умеет делать адвентюры. Пытаются творить многие, но вот получается почему-то только у него. И хотя созданная англичанином мистическая дилогия Dark Fall была во многих аспектах не идеальна, а местами откровенно плоха, но там была такая атмосфера, такая квинтэссенция паранормального страха, за которую можно простить почти все недочеты.

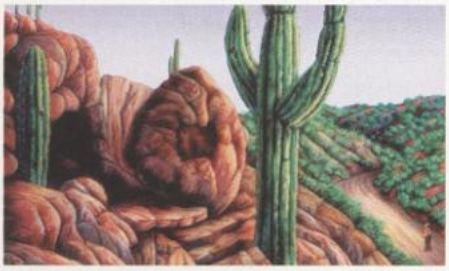
Стоит ли теперь объяснять, что новость о разработке нашим героем нового проекта всколыхнула поклонников жанра. Правда, это будет не триквел Dark Fall, как вы, наверное, подумали; рабочее название новой адвентюры - The Lost Crown: A Warning to the Curious. В основу сюжета положен рассказ Монтегю Джеймса[1] A Warning to the Curious, повествующий о поисках археологом-любителем Пэкстоном ценного артефакта, третьей короны англов. Но, как водится, компанию любой подобной древности составляют не только пыль и пауки, а как минимум один призрак, в данном случае довольно злющий и чужаков не привечающий. Что дальше? А дальше ваш выход, мистер Боакс. Ждем, надеемся и верим.

Вместо скринов на сайте игры автор выложил фоторепортаж о поездке на место предполагаемых событий (Восточная Англия)

Александр ВАСНЕВ

Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Himalaya Studios **Дата выхода** Лето 2005 **Сайт** www.himalayastudios.com/wq.htm

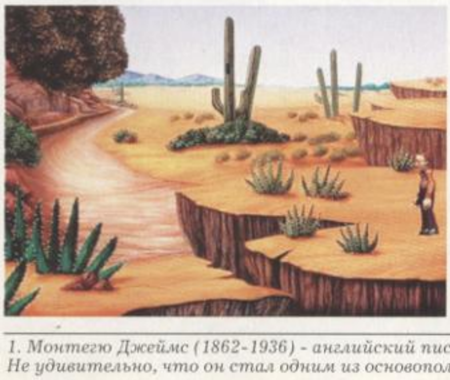


Очень и очень милая адвентюра разрабатывается в данный момент в недрах компании Himalaya Studios, этакий ретро-памятник старым хитам от Sierra и Lucas Arts. Вообще-то западного человека подобными

проектами сейчас не удивишь; находящийся в свободном доступе инструментарий позволяет практически любому желающему сделать что-нибудь в стиле King или Space Quest. Но Al Emmo - это затея коммерческая, а поэтому девелоперы существенным образом модифицировали положенный в основу игры бесплатный двухмерный движок AGS. Например, "гималайцы" ввели в игру трехмерные модели персонажей, а также синхронизировали их речь и артикуляцию.

Но все-таки не техническими усовершенствованиями фриваровщины ценна эта адвентюра. Как ни крути, а графика в разрешении 640x480 вряд ли произведет фурор. Другое дело - геймплей: по заверениям авторов в Al Emmo нас ждет практически полностью интерактивный мир, просто-таки вагон самых разных пазлов и море юмора. А еще привлекает внимание сюжет, рассказывающий о поездке забавного сорокалетнего очкарика на Дикий Запад со всеми вытекающими отсюда последствиями в виде романтической истории, древнего сокровища и злобных индейцев. Кстати, любовь-морковь на первое место в списке выдвинута не случайно: по задумке девелоперов, у Ларри Лаффера должен вскоре появиться достойный последователь, не тот страдающий метеоризмом пострел из аркадной Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, а настоящий адвентюрный горе-ловелас. Но самое интересное во всей этой истории - не златые горы жанровой классики, обещанные нам разработчиками, а то, что, по уверению тех немногих счастливцев, ознакомившихся с демкой игры, все это правда.

Заводик по производству текилы смотрелся бы на этом скрине весьма кстати



Индейцы шумною толпой что-то там творили... Понять же, что именно, на скрине с таким разрешением не представляется возможным, но, наверное, что-то неприличное

1. Монтегю Джеймс (1862-1936) - английский писатель, а кроме того - декан и куратор, всю жизнь учил студентов в колледжах Кэмбриджа и Итона. Не удивительно, что он стал одним из основоположников жанра мистики и ужасов.

Александр ВАСНЕВ

Quest for Utopia

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Mark Killey **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.questforutopia.iinet.net.au

- Что это на горизонте виднеется, неужели релиз?
- Какой там, мираж обычный, до релиза еще полгода топать!

Ну, что, сыграем в "Том и Джерри"?

Славную новость принесли в нашу страну вернувшиеся с южных курортов да под российский снегопад пернатые мигранты. В далекой и солнечной Австралии команда энтузиастов во главе с Марком Килли (Mark Killey) жаждет удивить всех поклонников жанра point and click адвентюр с видом от третьего лица чем-нибудь эдаким. Зовут "эдакое" Quest for Utopia, и среди привычного для подобного проекта набора обещаний разработчики спрятали три действительно интересных пункта. Первый - это персонажи, а если говорить точнее, то кот, мышь и собака, да не простые, а генетически измененные, почти разумные создания, которым выпала нелегкая доля исследовать наш мир. Второй - путешествия во времени; с их помощью можно будет манипулировать настоящим и будущим, что, в свою очередь, должно породить множество вариантов прохождения игры. Находка интересная, поскольку высокий показатель replayability (сохранение интереса при повторном прохождении игры) в мире адвентюр - это вопрос больной, если не сказать вечный. Ну, а напоследок позвольте упомянуть об игровой атмосфере Quest for Utopia, которая, по словам создателей, будет представлять собой термоядерную смесь научной фантастики, фэнтези и хоррора (пропорции, ясное дело, держатся в секрете).

Что ж, полный аллес капут получается, это если в четырех словах, и вполне может быть, что что-то действительно интересное, если в развернутой форме. Да, обратите внимания на скрины, даже графика - этот бич кустарей-любителей - выглядит очень даже неплохо. Ждем конца года, когда релиз Quest for Utopia проведет еще одну проверку на вшивость нашему побитому временем оптимизму.

Александр ВАСНЕВ

The 7th Guest III: The 13th Doll

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Ryan Holtkamp **Дата выхода** Не известна **Сайт** www.t7g3.com

Двенадцать лет назад увидела свет адвентюра The 7th Guest, покорившая сердца не только поклонников жанра, но и издателей: тиражи как самой игры, так и ее сиквела, The 11th Hour, составили миллионы проданных по всему свету копий. При такой популярности серии намерение паблишеров выпустить триквел (The 7th Guest III: The Collector) было воспринято всеми как нечто само собой разумеющееся. Правда, по странному стечению обстоятельств, дальше демо-версии дело так и не пошло. Казалось, в истории The 7th Guest была поставлена жирная точка.

Но там, где пасуют официальные девелоперы, ситуацию частенько пытаются спасти фанаты. Один из гестопоклонников по имени Райан Холткемп (Ryan Holtkamp) посредством всемирной паутины смог сколотить команду единомышленников, которая намерена все-таки довести идею создания третьей серии игры до логического конца. При этом, как уверяют авторы, The 13th Doll - это абсолютно некоммерческая разработка: творят энтузиасты исключительно на общественных началах, а конечный продукт будет доступен для бесплатного скачивания всем желающим. Интересно, что владельцы прав на вселенную The 7th Guest согласились поддержать фанатов в их благом начинании и предоставили им соответствующие копирайты для создания адвентюры.

Поскольку работу над The 13th Doll девелоперы ведут в свободное от своих основных занятий время, то говорить о сроках релиза пока преждевременно, но, тем не менее, на сайте проекта уже сейчас можно скачать образцы пазлов, прослушать несколько дорожек из саундтрека и ознакомиться с сюжетными основами произведения (например, известно, что по времени действия The 13th Doll собирается вклиниться между The 7th Guest и The 11th Hour). Стоит упомянуть, что разработчики продолжают вести набор новых сотрудников, а поэтому, если вы являетесь фанатом The 7th Guest, обладаете должными навыками, неким количеством свободного времени и, самое главное, желанием поучаствовать в этой затее, то считайте, что у вас появилась еще одна причина посетить сайт игры. Всем же остальным, думается, есть смысл пожелать девелоперам удачи, ибо, несмотря на пока туманные перспективы The 13th Doll, подобные проекты должны только приветствоваться в наш век всеобщей охоты за длинным баком.

Александр ВАСНЕВ

АПРЕЛЬСКИЙ ЗВОН

Метроном - механический прибор, отмечающий ударами короткие промежутки времени, применяется для определения темпа в музыке.
С.И. Ожегов. "Словарь русского языка"

Жанр Action/Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Team Tarsier **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.tarsier.se

Что ни говори, даже в наш век всеобщего клонирования многие разработчики стремятся привнести в игру что-то свое, некую доселе нигде не использованную фишку. Естественно, сами девелоперы, а с их подачи и журналисты, пытаются описать эти придумки с помощью слов "оригинальный", "уникальный", "невиданный". Многие игры на словах стараются прикинуться именно такими светочами новых идей, но лишь избранным это удается.

А потому, когда на горизонте появляется действительно что-нибудь стоящее, то хочется придумать для этого "чего-нибудь" новое, не замызганное определение. Если говорить об игре Metronome от шведской компании Team Tarsier, то тут лучше всего подойдет словосочетание "практически не слышанная доселе игра".

Что за?

Если вы, прочитав предыдущие строки, подумали, что Metronome - это симулятор композитора или, к примеру, дирижера симфонического оркестра, то позвольте вас поздравить. Вы ошиблись. Звуки, а не музыка являются здесь ключевыми элементами геймплея, своего рода способом взаимодействия игрока с внешним миром: с их помощью можно будет сражаться с врагами, менять настроение собеседников, решать задачки. И если в вашей фонотеке не оказалось подходящей комбинации, никто не помешает геймеру создать ее самому; для этого всего лишь надо записать на пленку звучание выполненного вами действия (например, бросьте камень в окно, и в вашей копилке появится звук разбиваемого стекла). Оригинальная идея? Честно говоря, нет. Что-то похожее было реализовано в стародавней игре Loom, хотя с той поры уже столько воды высохло...

Слов нет и быть не может

В отличие от геймплея, мир Metronome поначалу кажется какой-то совсем уж заезженной темой для старой песни: очередной тоталитарный режим, очередная мегакорпорация, очередное противостояние личности и системы. Но если вы взглянете на скриншоты, то заметите и индивидуальную метрономовскую черту - неподражаемо-глюканутую мультяшность. А ведь подобный фирменный стиль может заставить заиграть новыми красками даже самую избитую банальность. Была бы Syberia великой игрой без автоматонов? Сомневаюсь.

Ваш билетик?

Поскольку проект был анонсирован сравнительно недавно, то подробностей - прежде всего сюжетных, известно немного. Начало повествования будет обставлено приблизительно следующим образом. Главный герой адвентюры (а по совместительству - помощник кондуктора) однажды столкнулся с весьма щекотливой ситуацией. В мире, где все ходят по струнке, а с проездными документами проблем не бывает в принципе, ему довелось повстречать настоящего безбилетного пассажира (пассажирку, если говорить точнее). Однако, что еще более удивительно, нарушительница вела себя так, будто ничего и не произошло (типичный маневр всех зайцев). Это настолько поразило нашего героя, что он невольно заинтересовался судьбой юной мисс. Кто она? Как она здесь оказалась? Ответы на подобные вопросы (а также неприятности) нам удастся найти по ходу игры.

Впрочем, есть и другой, более пессимистический вариант развития событий, не связанный с хитросплетениями сюжетной линии: замораживание работ над проектом. Несмотря на оригинальные (черт, опять клише) идеи, у Metronome пока нет издателя. Разработчики возлагают большие надежды на грядущую E3, и мы вместе с ними надеемся, что надежды эти будут оправданы. А то когда еще удастся познакомиться с "практически не слышанной доселе игрой".

Ночь, улица, фонарь, аптека (из песни слов не выкинешь) - Гюго, Гаврош, Париж

А еще говорят, что здесь плохо кормят... Рожа в дверь не пролазит!

Александр ВАСНЕВ

ШВЕДСКИЙ ВОПРОС

Мы к вам заехали на час...
м/ф "По следам бременских музыкантов"

За месяц до начала калифорнийского смотра талантов работа у разработчиков Metronome кипит, бурлит и пенится. "Наверное, сейчас не самое лучшее время для интервью", - подумали мы и связались с девелоперами. "Извините, но мы в данный момент ужасно заняты", - отписал нам представитель компании Team Tarsier Андреас Джонссон (Andreas Johnsson), а заодно ответил на наши вопросы. Вот ведь как бывает.

Навигатор Игрового Мира: **Название вашей игры, ключевая роль звуков в геймплее наталкивает на мысль, что в прошлом сотрудники Team Tarsier были каким-то образом связаны с музыкой: играли в рок-группе, например, или учились в музыкальной школе. Мы угадали?**

Андреас Джонссон: В нашем коллективе действительно прописались три барабанщика и два гитариста, хотя какого-то объединяющего всех музыкального прошлого у нас не было.

НИМ: **Metronome - это чистая адвентюра или в игре будут присутствовать элементы других жанров?**

АД: Скажем так, это будет смесь экшна и адвентюры в соотношении приблизительно фифти-фифти.

НИМ: **Мир Metronome - удивительное, необычное, сказочное место. Кто создал его? Где автор черпал вдохновение?**

АД: Практически вся концепция игры родилась в мозгу нашего ведущего художника Пелле (Pelle). Наверное, многое было почерпнуто им из классических фильмов в стиле Noir, хотя весь сюрреализм Metronome - это целиком заслуга Пелле.

НИМ: **Судя по скринам, в Metronome, мы сможем встретить, как нормальных людей, так и некоторых весьма странных персонажей. Кто они? Что они там делают?**

Team Tarsier в своем новом офисе (если так и не найдут издателя)

АД: Да, здесь живет много разных существ. Например, Metrognomes (к московским диггерам они никакого отношения не имеют - *прим. ред.*), маленькие неживые создания, запрограммированные корпорацией для работы в городе. Они играют большую роль в сюжете адвентюры и являются частью геймплея: игрок может манипулировать ими при решении ряда проблем. Также вы встретите и враждебных персонажей Scouts, которые сделают все, чтобы остановить героя, и с ними придется сражаться.

НИМ: **Пару слов о графике. Ну, знаете, эти банальные вопросы о движке и все такое... Не будем же мы ломать традицию?**

АД: О возможностях движка вы можете подробнее узнать на сайте www.artificialstudios.com (речь идет о движке Reality, очень амбициозной разработке - прим. ред.). Что касается стиля, то мы хотим сделать мир Metronome как можно более интересным и разнообразным, но при условии, что все эти красоты будут хорошо вписываться в сюжет.

НИМ: **Столь романтичное знакомство главного героя с девушкой по имени New, их совместное расследование... Отличная основа для слезливой романтической истории, вы не находите?**

АД: Вообще мы не ставим перед собой цель воспроизвести этакую классическую голливудскую любовную мелодраму. А большего я вам пока сказать не могу.

НИМ: **Продолжите фразу: "Metronome - это..."**

АД: ."...проект, нуждающийся в финансировании". Хотя, если говорить серьезно, то "... гораздо большее, чем те опубликованные сейчас маленькие кусочки и отрывки этой игры".

НИМ: **(шепотом) А что-нибудь уже известно о сроках выхода Metronome?**

АД: Поскольку у нас нет издателя, то что бы мы вам сейчас ни сказали, будет неправдой.

НИМ: **Ваш прогноз на результат финальных матчей хоккейного Евротура между Россией и Швецией?**

АД: Последние несколько месяцев мы провели практически в запертой комнате, и то, что происходит сейчас в мире, для нас большая загадка. Рискну предположить, что, если в матчах примут участие братья Федоровы, это будут классные игры (Сергей "Могучий утенок" Федоров в этом сезоне занимается исключительно битьем баклуш и околачиванием груш - *прим. ред.*).

НИМ: **Что ж, спасибо за внимание и удачи вам на E3, найдите там издателя побогаче!**

И на папирусах писали анекдоты

- Я думал, книга Амона-Ра сделана из золота?
- Все правильно, но это не книга Амон-Ра, это что-то другое, я думаю, это "Книга мертвых".
- "Книга мертвых"? Ты уверена, что хочешь открыть ее?
- Это же всего лишь книга.
к/ф "Мумия"

Первый раз об Ankh (мультяшной трехмерной адвентюре, посвященной древнеегипетским временам) мы написали в прошлом номере Нави. И хотя информации, хватило лишь на короткое превью, по каким-то причинам (интуиция, шестое чувство, спиритизм, девушка на скриншоте) мы посчитали этот проект перспективным.

С другой стороны, данная игра - переделка старой Ankh - The Tales of Mystery. А чего уж делать особую тайну из римейка-то? Рассудив подобным образом, мы связались с Яном Клозе (Jan Klose), креативным директором компании Deck 13 Interactive и попросили его стать нашим гидом по миру Древнего Египта. Но, оказалось, что не мы одни такие умные...

И все же, несмотря на то, что в желающих пообщаться девелоперы дефицита явно не испытывали, нам при помощи особых приемов (некоторые из них выложены на апрельском DVD в разделе NSA Training) удалось достигнуть желаемого результата.

Сборная египтологов-приколистов в полном составе (Ян Клозе прикрывает левый фланг)

Навигатор Игрового Мира: **Привет, Ян! Ваша студия не очень популярна в России (но после выхода этого интервью ситуация очевидно изменится в лучшую сторону), так что не могли бы вы рассказать немного о себе и о своих предыдущих разработках (если таковые были, конечно)?**

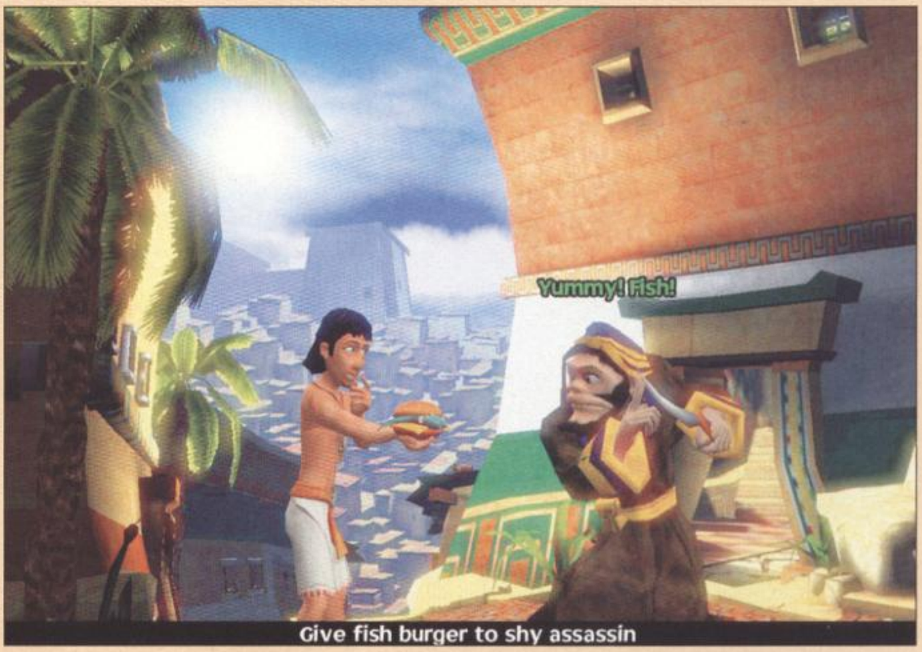
Ян Клозе: Привет! Наша компания в игровой индустрии уже более семи лет, но поначалу мы работали как продюсеры игровых проектов для 32-битной платформы Acorn (именно на ней была семь лет назад выпущена оригинальная Ankh - The Tales of Mystery - прим. ред.), а потому неудивительно, что мы не очень известны в вашей стране. Однако вы, может быть, помните наш проект Stealth Combat (stealth action - это, конечно, немного из другой песни, но все же). Он был издан в России и даже удостоился почетного звания "Nash Vibor" от журнала Game.Exe (по шкале вечных ценностей "Навигатора Игрового Мира" игра получила 6.3 балла - *прим. ред.*).

НИМ: **Назовите любимые адвентюры сотрудников Deck 13 Interactive, вы ведь играете в них, не так ли?**

ЯК: Конечно, играем, но у всех свои пристрастия, так что скажу за себя. Лично мне нравится Simon the Sorcerer и серия Monkey Island. Кстати, наши издатели, компания Rebel Games (подразделение BHV Software), тоже очень любят игры этого жанра, поэтому они с радостью согласились поддержать нашу затею по возрождению такой классной и незаслуженно забытой адвентюры, как Ankh - The Tales of Mystery.

НИМ: **И вот теперь давайте перейдем к Ankh. Что это за зверь такой? На вашем сайте выложено всего несколько скринов, но они (особенно тот, на котором изображен застенчи-**

Ранняя фотография основателя империи Макдоналдс



Топором девелоперы поработали неплохо. Еще бы шкурочкой да напильничком пройтись, цены бы моделькам не было

вый убийца (shy assassin) навевают мысль, что игра будет чертовски смешной. Мы угадали?

ЯК: Не просто угадали, вы попали в яблочко! Это будет очень смешная адвентюра с остроумными диалогами и кучей прикольных персонажей: застенчивый убийца, жестокие крокодилы, ленивый фараон и даже сам Осирис, египетский бог подземного царства. О, я забыл упомянуть кошек, забавных маленьких зверьков, но в нашей игре вы никогда, запомните - никогда не должны доверять им!

***НИМ:* Ankh, как мы уже знаем, это новое издание Ankh - The Tales of Mystery, игры семилетней давности, которая была выпущена на платформе Acorn 32 Bit. Чем новая разработка будет отличаться от своего предка?**

ЯК: Различий между двумя версиями очень много; можно сказать, что речь идет об абсолютно новой игре. Общие моменты в старой и новой адвентюре, конечно, будут, например, это касается сюжетной линии. Как и раньше, наш герой (молодой человек по имени Ассил) должен удостоиться аудиенции фараона, только теперь история будет гораздо более пугающей. Все дело в том, что Ассил умудрился подцепить смертельное проклятие от одной мумии (и как это, интересно, он умудрился его "подцепить"? - *прим. ред.*). Так что теперь парню придется срочно искать способ избавиться от него (может нанести визит в КВД, хотя были ли в Египте КВД? - прим. ред.), пока он еще окончательно не загремел в подземный мир.

А, да, я забыл упомянуть Анкх, магический символ жизни, который Ассил утащил из гробницы, приняв его за открывалку для бутылок. Так вот, этот артефакт постоянно притягивает к себе всяких злых тварей. Но нашему герою повезло: он встретил красивую девушку, которая сможет помочь ему преодолеть все трудности.

***НИМ:* Так, с главным героем и его проблемами мы вроде бы разобрались. Теперь расскажите нам про девушку. Кто она? Как ее угораздило повстречаться с таким неудачником? Выглядит она очень даже ничего, имя и телефон не подскажете?**

ЯК: Главная героиня - это дочь арабского посла, представительница совсем другой культуры, так что чихать она хотела на все египетские проклятия. Кстати, у нее тоже имеется своя маленькая тайна, которая попортит немало крови нашему герою. Познакомится парочка весьма необычным образом: девушка упадет к Ассилю в руки после того, как он... Хотя, стоп, лучше не буду портить вам удовольствие, узнаете все сами.

Что касается телефона и прочей приватной информации, то девушка не захотела, чтобы она стала известна кому-нибудь еще, кроме нас (мадемуазель, судя по всему, самых строгих правил - прим. ред.).

***НИМ:* Жаль, конечно, что так, но ничего не поделаешь, желание дамы - закон. Продолжая тему физической привлекательности главной героини, расскажите нам об игровом движке и всех тех красотах, которые, несомненно, мы увидим в Ankh.**

ЯК: Картинка будет - пальчики оближешь. У нас есть трехмерный движок для создания яркого неповторимого мира, в котором будут прорисованы мельчайшие детали, продумана анимация - одним словом, смотреть не пересмотреть. Да, и камера в игре не будет статичной: этим аспектом занимаются специально приглашенные специалисты из кинематографа.

***НИМ:* Но для создания хорошей игровой атмосферы одной картинки недостаточно, необходима атмосферная музыка, хорошая озвучка. Уверены, что вы уже и об этом подумали.**

ЯК: Конечно! Все диалоги будут озвучены профессиональными актерами, звуков будет выше крыши, а еще к игре прилагается классический саундтрек, чтобы Ассилу повеселей было.

***НИМ:* Читая посвященные старой игре обзоры, мы отмечали, что их авторы усердно нахваливали пазлы в Ankh - The Tales of Mystery. У нас будет повод сказать такие же слова в адрес вашей игры?**

ЯК: Стопроцентно! Здесь будут хорошие пазлы! Отличные пазлы! Вы таких раньше не видели! Да вы и сами в этом убедитесь!

***НИМ:* В Сети упоминается в качестве даты релиза сентябрь 2005. Насколько эта информация соответствует действительности?**

ЯК: Сентябрь - это дата выхода игры в Германии. Сейчас наш издатель планирует сроки мирового релиза, в том числе и у вас в России. Конкретные даты вы скоро узнаете.

***НИМ:* Спасибо за то, что уделили нам время! Успехов вам!**

Интервью подготовил
Александр ВАСНЕВ

Махмуд

SpellForce: The Breath of Winter

Жанр RPG/RTS **Издатель** JoWooD, Руссобит-М
Разработчик Phenomic Game Development
Рекомендуется Pentium 4 1.8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Mb
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.spellforce.jowood.com

Эльфийские принцессы любят драконов. И поэтому одна из них (вообще-то это была королева, если быть точным) нисколько не смутилась, когда пришло время спасти мир от дракона по имени Эйрин Смертоносный Буран. Она просто предложила ему ни много ни мало - свои песни. Песни в обмен на жизнь подданных. Холодно и мерзко им было, понимаете ли. Драконом навеяло. Вот так и сидят они в пещере до сих пор: она поет дракону, он не погружает мир в смертельный холод. На том и остановились.

А происходит это действо в старом добром мире SpellForce, где царит эдакая мешанина из стратегии и ролевых элементов. Первый адд-он к этой игре подготовлен довольно-таки неплохо. Игроку предстоит пройти еще всего лишь одну полноценную дополнительную кампанию. Но было бы печально, если бы дело ограничивалось только этим. На вооружение поступили семь новых героев с уникальными способностями, а, чтобы совсем уже нагрузить игроков, разработчики быстренько породили еще восемь рас со своими юнитами, зданиями и прочей ерундой.

Помимо этих банальнейших фич, в SpellForce теперь присутствует два новых режима: свободная игра, которая позволяет игроку отдалиться от предложенного сценария и пройтись по всем игровым картам аки птица в свободном полете, и кооперативный режим, позволяющий играть против компьютерного оппонента в компании с друзьями. Если сказать честно, то ни одно из этих нововведений не тянет на "отлично", поскольку в этих режимах игрок тупо пробегает по всем присутствующим в игре картам, получая лишь относительную свободу.

Графика не претерпела изменений, впрочем, она и раньше была приличной. Все красивенько, низкополигонненько и играбельно. Фанаты будут в восторге.

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.6

SpellForce: Shadow of the Phoenix

Жанр RPG/RTS **Издатель** JoWooD, Руссобит-М
Разработчик Phenomic Game Development
Рекомендуется Pentium 4 1.8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Mb
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.spellforce.jowood.com

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.6

Поскольку злобный дракон был убит в прошлой серии, разработчикам SpellForce пришлось спешно искать новую напасть. В срочном порядке были сформированы новые отряды воинов Руны и организована причина для их стычек. Результат - адд-он под громким именем Shadow of the Phoenix.

Геймплей не изменился ни на йоту: это все та же ролевуха с элементами RTS или, наоборот, стратегия с ролевой составляющей. Изменению, разумеется, в сторону увеличения, подверглась только начинка. Во-первых, левелкап поднят до пятидесяти, что позволит игроку потратить на игру еще больше времени. Во-вторых, страна в этот раз дала на четыре героя больше, причем некоторыми из них человек способен играть ограниченное число раз в силу того, что они просто-напросто мерзкие на вид. Помимо этого, введено около десятка новых юнитов, позволяющих расширить и без того не узкие рамки геймплея. К примеру, теперь вы можете стать кинологом и плодить страшненьких, похожих на ротвейлеров, собачек, способных, сбившись в стаю, снести не одного бронированного рыцаря. Или же разводить эльфийских пикси, ма-а-аленьких рыцарей на стрекозиных крылышках. Какой простор для фантазии!

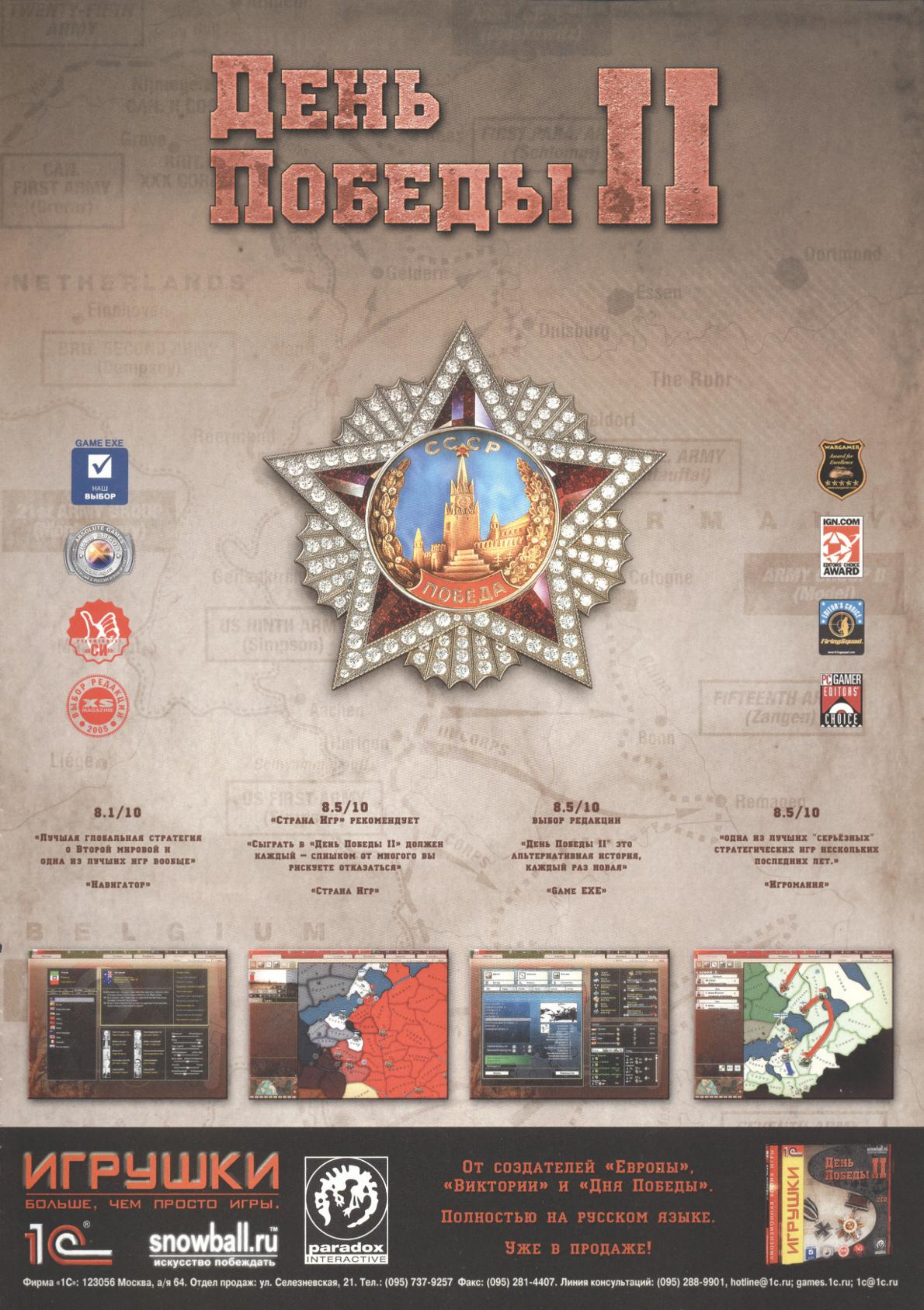
Не обошлось и без новых врагов. Начиная с симпатичных дервишей, которые почему-то все сплошь и рядом женщины, и заканчивая возрожденными муляжами полностью "обескоженного" человека из кабинета анатомии (помните такого?). Все эти создания в меру ужасны и могут по очереди или совместно досадить любому игроку.

Ну и, разумеется, модернизировалась магия. Больше десятка новых спеллов, способных повергнуть в ужас неискушенного средневекового воина.

Адд-он не внес коренных изменений в геймплей, который сам по себе очень даже неплох, поэтому мы не будем говорить о каком-то качественном скачке. Начинка теперь выглядит богаче, так что поклонники жанра не останутся разочарованными и в случае со SpellForce: Shadow of the Phoenix.

Никто нас не тронет, патамучта мы БАНДА

На самом деле битва за Мордор состоялась именно здесь, но об этом мало кто знает



День Победы II
8.1/10
«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»
«Навигатор»
8.5/10
«Страна Игр» рекомендует
«Сыграть в «День Победы II» должен каждый – слишком от многого вы рискуете отказаться»
«Страна Игр»
8.5/10
выбор редакции
«День Победы II" это альтернативная история, каждый раз новая»
«Game EXE»
8.5/10
«одна из лучших "серьёзных" стратегических игр нескольких последних лет.»
«Игромания»
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
искусство побеждать
paradox INTERACTIVE
От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».
Полностью на русском языке.
Уже в продаже!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Nibiru: Messenger of the Gods

Александр ВАСНЕВ

Незаконченный шедевр

Жизнь, что ни говорите, не так хороша,
но и не так плоха, как о ней думают.
Мопассан. "Жизнь"

Жанр Adventure **Издатель** Micro Application, Новый Диск **Разработчик** Future Games **Русское название** Нибиру: Посланник богов
Рекомендуется Pentium III 800 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 3 CD, 1 DVD **Сайт** www.futuregames.cz/nibiru

Когда ваш покорный слуга готовил демопревью по Nibiru: Messenger of the Gods, жизнь казалась легкой и приятной. Ведь писать статью об игре, обладающей на первый взгляд всеми отличительными качествами стопроцентного хита, - одно удовольствие. А тут еще скорый выход финальной версии, обзор которой даже с учетом всех скидок на непредвиденные обстоятельства должен был украсить самый веселый номер года...

Но вот прошел март, промелькнула яркой вспышкой КРИ 2005, а на горизонте уже вовсю начали маячить секвестрированные майские праздники, когда заветная коробочка все-таки оказалась в нашей редакции. И пусть произошла такая задержка по, наверное, объективным причинам, это, согласитесь, слабое утешение. Особенно, когда обещаешь читателям ревью в апрельском номере, а в итоге едва-едва успеваешь попасть в майский.

Мистер Мускул, мистер Пропер, мужики, выручайте!

Ну, да ладно, покаялись и будет; журнал не исповедальня, и потому давайте сразу перейдем к основному вопросу повестки дня. Оправдала ли Nibiru все возлагавшиеся на нее надежды? Пожалуй, нет. И вот об этом стоит поговорить поподробней.

Это не со мной, это дежавю

Сюжет Black Mirror, предыдущего проекта разработчиков из студии Future Games, был идеален. Игровая история брала геймера за грудки и пристально глядела ему в глаза вплоть до самого финала. Да что там, и после концовки полное впечатлений сознание раз за разом прокручивало наиболее яркие моменты этого шедевра. В сравнении с этим образчиком авторского гения Nibiru, прямо скажем, не впечатляет. И чем ближе к концу, тем больше.

Местный сюжет излишне предсказуем, что одновременно хорошо и плохо. Поскольку по своей сути Nibiru - это мистический детектив с элементами триллера, то в определенные моменты игрока начинают посещать некие предчувствия. Например, за этой дверью находится труп или в этой комнате главный герой получит по темечку от таинственного убийцы. И когда подобные ожидания оправдываются, мы начинаем чувствовать ритм игры, ритм расследования, и в этом заключается "хорошая" предсказуемость.

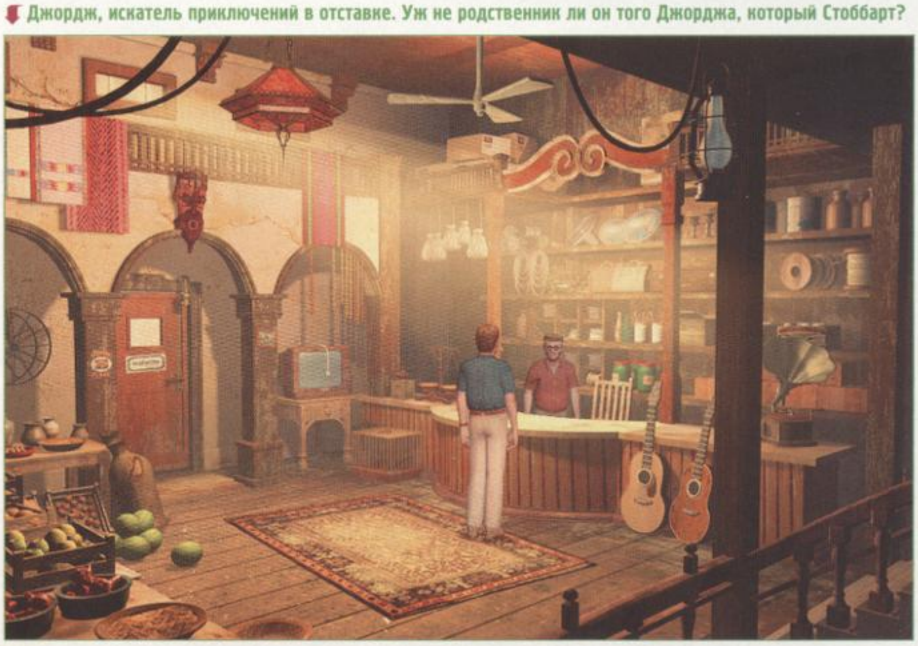
А денежки-то тю-тю

Другое дело, когда большую часть ключевых мизансцен мы можем описать уже за несколько часов до того как. Причина такого положения вещей заключается, наверное, в том, что игра уж больно явно ссылается на классическую трилогию Broken Sword. Последняя, кстати, тоже не являясь образчиком оригинальности, брала свое за счет ярких характеров и потрясающе остроумно-смешных диалогов. В Nibiru ничего подобного нет: во-первых, никакой комедийности здесь не полагается изначально; во-вторых, колоритных персонажей в игре чрезвычайно мало: кроме главного героя Мартина Олана да профессора Уайльда, и вспомнить-то некого, так, фантомы без роду, без племени.

С другой стороны, недостаток этот во многом субъективный, ведь к начинающим поклонникам жанра все вышесказанное не относится: аналогии лучше всего проводить с первыми двумя частями серии Broken Sword, а выпущены они были еще в прошлом тысячелетии... Хотя от создателей Black Mirror - игры с потрясающим без скидок на всякое "если" сюжетом - мы были вправе ожидать большего.

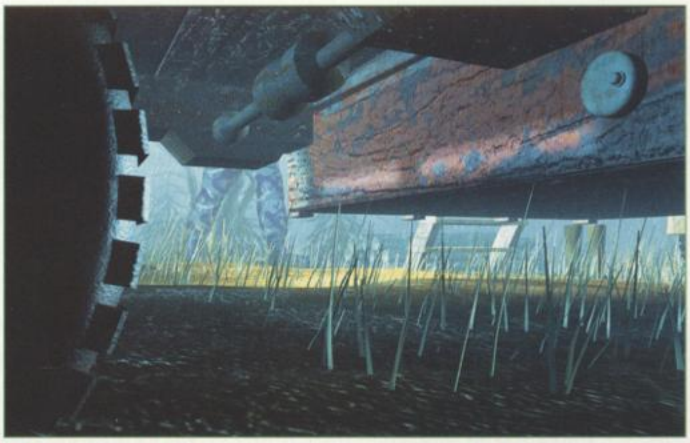
А серый бумер девкам тоже нравится?

Джордж, искатель приключений в отставке. Уж не родственник ли он того Джорджа, который Стоббарт?



Nibiru: Messenger of the Gods

Неужели я такой страшный, когда ночью и не выспавшийся?" - подумал герой, глядя вслед улепетывающему часовому



Вы не находите, что отсюда открывается прекрасный вид на поленницу дров и мужские военные сапоги?

И хватить поднимать с земли всякую гадость

Собственно говоря, в предыдущей части был рассмотрен основной и практически единственный минус Nibiru. Вот с пазлами, например, ситуация куда как лучше. Большая часть их продумана и логична до такой степени, что очень часто решение проблемы рождается само собой, даже без анализа содержимого инвентаря и активных предметов локации. Правда, на фоне этого праздника интуиции выделяется одна сложная головоломка. Сложная не сама по себе, а потому что уж больно непохожа она на своих товарок - этакий атавизм из совсем другой игры.

К плюсам Nibiru стоит отнести борьбу девелоперов с профессиональным заболеванием любителей адвентюр - клептоманией. Вот, к примеру, растут у моста хорошие такие грибы (курсор при наведении на них становится активным). Так и хочется их сорвать. Зачем? А чтоб были, авось, пригодятся. Но, в конце-то концов, сколько можно засорять карманы героя подобным мусором? Так что, прежде чем вам реально эти грибы понадобятся, будете только ходить и облизываться.

В то же время игра пытается стремиться быть обоснованной, старается, чтобы действия наши были осмысленными, а не выполнялись на уровне рефлексов. Например, в подземелье есть неработающий светильник, но если вы будете просто тыкать на него имеющейся в вашем кармане лампочкой, то КПД такого действия равен нулю. Бред? Вовсе нет, кто сказал, что причина поломки заключается именно в перегоревшей лампочке? А поэтому, прежде чем изображать из себя электрика, надо посмотреть, в чем собственно дело, и уж только потом действовать. Знаете, подобный подход действительно пробуждает игрока от жанровых клише, от привычки действовать по аналогии.

Поговорив о плюсах, надо упомянуть и о минусах. При всей логичности Nibiru в игре есть пара спорных моментов. Например, процесс одурачивания пенсионера, которому наш герой подсунул вместо фирменного вина бутыль с налитой в нее пакетированной брагой. Такое сплошь и рядом происходит? Согласен, только в данном случае изготовление подделки производилось Мартином в ближайшей подворотне, а стеклянная емкость была позаимствована у местного бомжа. Вот не верится, хоть убейте, что старик был настолько наивен и повелся на подобную махинацию.

Или как вам понравится следующий механизм взлома одной массивной двери: запуск в комнату через заранее проделанное отверстие крысы с зажженной динамитной шашкой на спине. Зачем? А чтобы взрывная волна "нажала" на кнопку, открывающую дверь изнутри. Круто, да? Только после такого хода конем от важного дневника, лежавшего на столе рядом с центром взрыва, должны были остаться рожки да ножки.

Не кочегары мы, не плотники...

Рецепторный бальзам

О графике Nibiru много чего хорошего было сказано в прошлой статье, но картинка настолько впечатляет, что пара-тройка добрых слов лишними не будут. Потрясающие бэкграунды, отличные модели персонажей, высококачественная анимация - вот основные критерии успеха чешских разработчиков.

Оригинально подошли девелоперы к вопросу озвучки. Музыкальное сопровождение здесь призвано выделить ключевые моменты игры, а в остальное время мы должны наслаждать звуковыми эффектами и речью персонажей. Но если к первому компоненту претензий нет никаких, то вот диалоги могли бы быть озвучены чуточку получше, хотя и то, что имеется, больших нареканий не вызывает.

Нечто похожее можно сказать и о самой игре. Несмотря на все критические замечания, Nibiru - это, конечно же, хорошая игра, только хотелось бы, чтобы она была еще лучше, чтобы атмосфера была, как в Black Mirror, чтобы губы Никанора Ивановича, да к носу Ивана Кузьмича. Эх, мечты, мечты...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО
Графика	9	x 0,20	7.4
Звук и музыка	7	x 0,10	
Сюжетная линия	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Nibiru: Messenger of the Gods

Тайны чешского двора

Скажи мне, какие игры ты делаешь,
и я скажу тебе, кто ты.
Народная мудрость

Мы давно хотели пообщаться с создателями Black Mirror и, благодаря их последнему проекту, у нас, наконец, появился удобный повод. Правда, были опасения, что накануне мировой премьеры Nibiru чешские разработчики будут всецело поглощены предрелизной суетой, но совместные усилия сотрудников нашей редакции и PR-менеджера компании "Новый диск" Анны Федоровой смогли сотворить почти что чудо, и в результате чешская сторона выделили в наше распоряжение двух сотрудников. Знакомьтесь, Мартин Малик (Martin Malik, глава маркетингового отдела) и Зденек Хауб (Zdenek Houb, автор саундтрека Nibiru и по совместительству помощник сценариста) вызвались добровольцами. Что ж, назвались груздями, отвечайте на вопросы...

Навигатор игрового мира: **Скажите, делать мистические адвентюры - это ваше призвание, или схожие мотивы Black Mirror и Nibiru - просто роковое стечение обстоятельств?**

Future Games: Таинственные и немного пугающие истории - это любимый жанр наших сценаристов, и, поскольку обе игры создавала одна и та же команда, наличие в них неких общих элементов неудивительно.

НИМ: **После знакомства с проектами от Future Games половина сотрудников нашей редакции уверена, что их разработчики - хмурые, не выносящие солнечного света люди (да и люди ли, сомневаются они), обитающие в мрачном готическом замке, населенном летучими мышами и привидениями. Вторая же половина считает, что вы вполне обычные ребята. Кто прав?**

FG: Что ж, вы попали в точку, правда, какой именно половине это удалось сделать, мы уточнять не будем... (Мы так и знали! Жаль, что не догадались спросить их, чем они кормят летучих мышей! - прим. ред.)

НИМ: **Прежде чем поговорить о вашем новом проекте Nibiru: Messenger of the Gods, разрешите задать несколько вопросов о Black Mirror. Почему вы решили воспользоваться таким нестандартным ходом, как сделать из главного героя убийцу, а в конце игры и вовсе покончить с ним? Не захотели делать сиквел?**

Эти милые люди делают яркие жизнерадостные квесты, которые всегда заканчиваются хорошо... (Редакции требуется новый фотограф, что касается предыдущего, то чешская полиция уверена, что со временем найдет и остальные части его тела)

FG: На самом деле, идея такой концовки родилась у нас уже в ходе работы над игрой. И она настолько удачно вписывалась в концепцию родового проклятия семьи Гордонов, что мы даже переделали изначальный финал.

Что же касается сиквела... Кто сказал, что в нем должен быть тот же герой, что и в оригинальной игре? Хотя, это, конечно, все шутки: мы считаем, что в жанре адвентюр (точно так же, как и в мире кинематографа) продолжения почти всегда уступают по качеству оригиналу. Нам бы не хотелось, чтобы подобная история приключилась с Black Mirror, а поэтому сиквела этой игры, скорее всего, не будет. Но, с другой стороны, кто знает, как говорится: "Никогда не говори никогда"...

НИМ: **Как вы оцениваете сами; что у вас получилось в Black Mirror, а что не очень?**

FG: В Black Mirror есть несколько мест, которые нам самим очень нравятся. С другой стороны, наверное, в каждой игре авторы могут найти то, что они сделали по-другому, если бы им представилась такая возможность. Мы определенно использовали бы наши последние наработки в области дизайна и анимации персонажей для то-

Совсем не похож Мартин Олан на Индиану Джонса: шляпы нет, кнута нет, револьвера - и того нет...

Очередная серия игры "Ключи от форта Баярд" (центральноамериканский вариант) близилась к кульминации

Nibiru: Messenger of the Gods

Вечерняя Прага очень красива... Нет, вечерняя Прага просто прекрасна!

Ловись, рыбка, большая и желательно живая

Во глубине фашистских руд...

го, чтобы несколько оживить концовку игры, сделать финальный ролик более понятным. Эта именно та часть Black Mirror, которая вызвала наибольшее количество вопросов у игроков. Кстати, мы всегда прислушиваемся к их советам и пожеланиям. Только так можно создавать адвентюры, которые действительно будут нравиться геймерам. В обратном случае, можно опуститься и до разработки проектов, предназначенных исключительно для внутреннего потребления.

***НИМ:* Насколько нам известно, Nibiru - это римейк вашей же адвентюры 1998 года (Posel Bohu), которая в свое время была признана лучшей в жанре у вас на родине. В чем различия между этими двумя играми (Posel Buhu и Nibiru), и почему для своего международного дебюта вы выбрали более позднюю Black Mirror?**

FG: Ваша информация соответствует действительности. Хотя, если говорить начистоту, Nibiru - это не римейк в традиционном понимании этого слова. Мы использовали лишь общие наброски из оригинальной игры. А все остальное, включая сценарий, графику, озвучку, диалоги и движок, было сделано заново. Как вы верно указали, Posel Buhu была очень популярна в Чехии (а также и в Словакии), а поэтому после окончания работ над Black Mirror, когда встал вопрос, что делать дальше, мы решили, что будет несправедливо по отношению к поклонникам адвентюр, проживающим за пределами нашей страны, если им не удастся познакомиться с этой игрой.

Что касается международного дебюта, то Black Mirror показалась нам более конкурентоспособной... Реакция игроков и журналистов подтвердила правильность нашей оценки.

***НИМ:* Почему вас заинтересовала культура майя? Сценаристы удачно переключились на канал Discovery или причина в чем-то другом?**

FG: Мы сделали выбор в пользу цивилизации майя по двум причинам: во-первых, она, как и любая древняя культура, полна тайн и загадок; во-вторых, еще не "заезжена" в играх и фильмах, как, например, Древний Египет.

***НИМ:* Идея совместить таинства древних народов с секретными фашистскими разработками - это, надо полагать, влияние Индианы Джонса?**

FG: Такая комбинация присутствовала еще в сценарии оригинальной игры, и при его создании, могу вас заверить, никто из наших сотрудников не вспоминал об Индиане Джонсе. К тому же, Мартин Олан нисколько не похож на персонажа Гаррисона Форда.

***НИМ:* Как расшифровывается название игры? Что такое Nibiru?**

FG: Nibiru - это мифическая двенадцатая планета, которая, согласно легендам некоторых древних цивилизаций появляется в нашей Солнечной системе где-то раз в 3600 лет и является родным домом "богов". Упоминания о ней встречаются в культуре шумеров и майя. В нашей игре это слово обозначает название секретной немецкой разработки времен Второй мировой, в ходе которой фашисты при помощи археологических артефактов надеялись получить доступ к внеземным технологиям. Они полагали, что это поможет им выиграть войну.

***НИМ:* В большинстве адвентюр сегодняшнего дня главный герой (или один из главных героев) - девушка; даже мрачный Still Life попал под влияние моды. Вы же остаетесь одной из немногих компаний, в чьих играх роль первой скрипки по-прежнему играют представители сильного пола. Это ваш принцип, или в скором будущем все изменится?**

FG: Уверены, что наши программисты будут рады увидеть девушку хотя бы на экране своих мониторов (как все запущено! - прим. ред.). Но ответ на вопрос о том, кто будет главным героем наших проектов, зависит от сюжета игры в целом, его требований, а не от прихоти отдельных сотрудников.

***НИМ:* Сейчас Сеть полна слухов о вашей новой адвентюре под названием 9 till death. Нам бы очень хотелось узнать какие-нибудь подробности. Судя по названию, это должна быть жизнерадостная, романтическая история...**

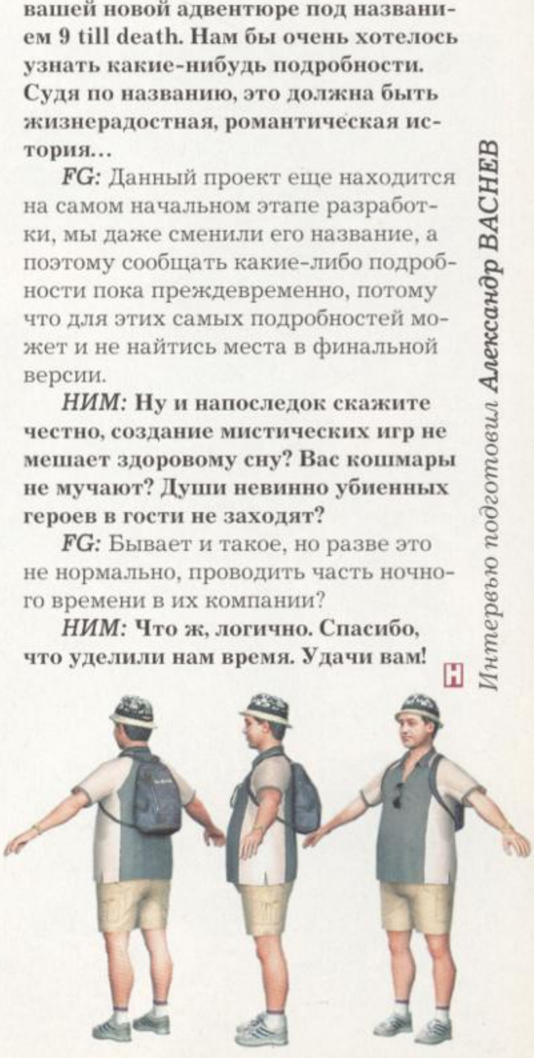
FG: Данный проект еще находится на самом начальном этапе разработки, мы даже сменили его название, а поэтому сообщать какие-либо подробности пока преждевременно, потому что для этих самых подробностей может и не найтись места в финальной версии.

***НИМ:* Ну и напоследок скажите честно, создание мистических игр не мешает здоровому сну? Вас кошмары не мучают? Души невинно убиенных героев в гости не заходят?**

FG: Бывает и такое, но разве это не нормально, проводить часть ночного времени в их компании?

***НИМ:* Что ж, логично. Спасибо, что уделили нам время. Удачи вам!**

Интервью подготовил ***Александр ВАСНЕВ***



Анна ЩЕГЛОВА

Все смешалось в сонном царстве

Жанр RPG **Издатель** ZOO Digital Publishing, Новый Диск **Разработчик** Climax **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.sudekipc.com

Друг другу противостоят двое богов-братьев, добрый и злой. Добрый, по имени Тетсу, привлекает на свою сторону четырех персонажей, которым предстоит решить судьбу своего и параллельного мира. Впрочем, сами герои еще не знают, за победу какой из двух сторон они хотят сражаться.

Нас четверо, пока еще мы вместе

Первым в наше управление попадает Тал, положительный двадцатилетний солдат на службе светлого королевства Иллюмина. Герою досталась нелегкая судьба. Его генерал, по совместительству родной отец, никогда не уделял Талу особого времени, но постоянно требовал от него невозможного. То есть исключительно лучших результатов, строгой дисциплины и железной выдержки. И, несмотря на то, что Тал практически всегда справляется с этими требованиями, генерал все равно недоволен сыном.

В самом начале герою поручают добраться до ближайшей деревни, в которой ему нужно найти и сопроводить до Иллюмины принцессу Эйлиш. Не трудно догадаться, что Тал просто счастлив этому поручению и сразу же отправляется в путь. Королевский замок окружают полчища врагов, но с каких это пор такая преграда может охладить пыл главного героя? Порубив много-много монстров, он находит свою принцессу.

Эйлиш рада встрече с Талом, но со всей ответственностью заявляет, что она уже давно не ребенок, ей девятнадцать лет, и она стала прекрасной воительницей. Слова требуют доказательств, и девушка становится нашим персонажем номер два.

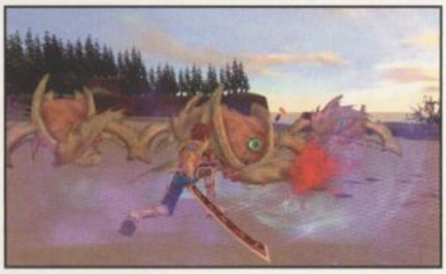
Порубив еще монстров, парочка возвращается в родное королевство, получает квесты и встречает еще двух героев. Номером три в нашей команде становится грациозная Буки, получеловек-полузверь. Она свято чтит природу и духов своего народа. Буки решает следовать с Талом и Эйлиш, увидев в этом свое предназначение. Замыкает круг героев Элько, гениальный техник, исключительно рационального склада ума.

Персонажи наделены уникальными способностями. Тал умеет двигать тяжелые предметы. Чаще всего ими оказываются стандартные кубические ящики (спасибо Джорджу Стобарту из Broken Sword за наше счастливое детство). Принцесса Эйлиш - волшебница, она может делать видимыми некоторые предметы, незаметные остальным героям (часто ими оказываются все те же ящики для Тала). Буки под силу карабкаться по отвесным скалам и стенам (при помощи ее оружия - острых металлических когтей). А Элько наглядно демонстрирует наш ответ Супермену, летая на короткие дистанции с помощью прикрепленного к спине ракетного двигателя.

Все персонажи получились яркими, целостными личностями. Между ними возникают проти-

Злой искусственный интеллект, он же босс по имени Кренн. Победа над ним стоит долгого терпения

Из всей четверки только Буки умеет карабкаться по стенам. Любопытное зрелище



воречия, они яро отстаивают свои убеждения, но, когда дело доходит до кульминации, оставляют все трения в стороне и работают в одной команде.

К сожалению, разработчики не смогли поднять игровой процесс на уровень, достойный таких классных героев. Прежде всего, впечатление портит неидеальная система диалогов. Общение со многими персонажами сводится к парочке заранее заготовленных, практически не влияющих на исход беседы фраз, а в списке тем, доступных для общения, очень редко появляются новые строки. Второй недостаток - достаточно примитивная система квестов. Задания, щедро выдаваемые нашим героям, делятся на первостепенные и не особо важные. Без выполнения первых игровой прогресс банально застопорится. А без вторых команда не получит полезного зелья или оружия. Второстепенные задания могут быть поисковыми (например, сбор определенных тотемов), аркадными (загон овец в стойло) или убивательно-добывательными (охота за деликатесными клейкими паучьими ножками для сомнительного супа).

У-у-у... география!

Sudeki поделена на множество локаций, и на большей их части героям придется побывать несколько раз. Это королевство Иллюмина, соседние графства, другие страны и параллельные измерения. На дорогах между этими пунктами живет разная нечисть, от которой в обязательном порядке придется избавляться. Потому как, только уничтожив всех противников, герои смогут продвинуться вперед.

Нечисть разнится от локации к локации. В королевстве это пугала и разные милые уродцы. В Мире Теней - мутировавшие орлы, волки и пауки. На родине Элько, Транзентии, стране кибертехнологий - несколько вышедших из-под контроля (следовательно, и выживших из ума) роботов.

В каждом населенном пункте можно снять комнату (автоматически восстановив силы), поболтать со встречными NPC и просто отдохнуть после сражений. Найти нужное здание или предмет героям помогут жители города, не по годам алчные дети и великий научный метод академика Тыка. Вопросы торговли лучше решать с частными предпринимателями, поскольку цены на куплю-продажу предметов у владельцев городских магазинчиков и барыг-одиночек порою различаются раз в восемь.

Игровые миры отличаются почти так же сильно, как и герои друг от друга. Иллюмина оформлена в ярких цветах, светит солнце или горит золотой закат. Мир Теней закутан в темноту и туман, среди которых мелькают души мертвых. А в Транзентию авторы игры явно вложили изрядную долю юмора. К примеру, Кренн, робот и главный босс этой страны вежливо заканчивает свои фразы словами "Технологии Крен. Мы делаем вашу жизнь лучше", после чего начинает атаковать героев.

Файт! Файт! Файт!

Большая часть игры отводится битвам. Схватка начинается, как только герои обнажают свое оружие. Главную четверку можно условно разделить на две группы. Тал и Буки сражаются в рукопашном бою, первый орудует мечом, вторая - когтями. Их соратники, Эйлиш и Элько, предпочитают стрельбу. При выборе стрелкового оружия камера переключается на вид от первого лица, что позволяет полностью сфокусироваться на противниках.

Помимо общего показателя здоровья (старые добрые Hit Points) у персонажей есть уровень навыков (Skill Points) и ментальных атак (Spirit Strikes). Здоровье повышается с помощью специального зелья, навыки поднимаются за счет набранной экспы, а ментальные атаки редко, но весьма кстати даруются богом Тетсу.

Комбо и ментальные атаки красивы в исполнении и эффектны в бою. Вволю попрактиковавшись, можно найти несколько наиболее убойных приемов, применение которых не требует затрат большого количества очков и уносит достаточно вражеских жизней.

Сохраняться разрешено в специально отведенных точках. Хинт с вычищением ближайшей местности и возвращением назад для нового сохранения редко срабатывает. Враги респавнятся заново и не остается ничего иного, кроме как бежать вперед по дороге к справедливости и новым сейвам. В дополнение к этому, героям не дано прыгать и преодолеть низенькую перегородку между двумя площадками можно только в обход, по дороге, отправив на тот свет очередного монстра.

Врагу не сдается наш гордый отряд

Sudeki не откроет вам новых ролевых истин, но выполнена она на достойном уровне. Здесь достаточно разнообразия и места для фантазии, много файтинга и броских спеллов. Sudeki нельзя отнести к разряду шедевров, но играть в нее интересно, а ругать, по большему счету, не за что.

Посмотрите на принцессу. Эйлиш и в самом деле способна постоять за себя. Но кто же ей это позволит?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.4
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Сбалансированность	9	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

Добрый Бог Тетсу дарит принцессе Эйлиш новую ментальную атаку

Готика II: Ночь Ворона

Остап МУРЗИЛКИН

Счастливый билет

Когда ночами, полными печали,
Слышны у моря крики журавлей,
Я думаю о родине своей.
Дурно переведенное хайку

Жанр Ролевая игра **Издатель** Акелла **Разработчик** Piranha Bytes **Рекомендуется** Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Mb **Количество дисков** 2 CD или 1 DVD **Сайт** www.akella.com/ru/games/gothic2addon

Год 1998. Анонсирована ролевая игра Gothic. На повестке века - пара скриншотов-сиротинушек с гоблинами, дядька в штанах и при мече, обещания свободного мира, личной жизни NPC, социальной модели Outcast, фехтования Die by the Sword и красивой трехмерной графики.

Год 1999. Тускнеет звезда Ричарда Гэрриота, человека, творившего миры и не справившегося с амбициями собственного гения. Славная Ultima IX: Ascension не сумела взять обещанную в названии высоту и приняла смерть от того же меча, которым дерзко размахивала вместе с Gothic, - мира живого да трехмерного и поединков сложных да изысканных.

Так на не вышедшую еще "Готику" был возложен венок чужих надежд... И она не подвела. Не подвела и, наверное, поселилась в чАртогах десяти лучших RPG всех времен и народов...

К чему такое трудноперевариваемое вступление? Все просто: надо иметь заслуги Piranha Bytes и ее же совесть, чтобы осмелиться выпустить "Ночь Ворона", адд-он, который просит пройти ту же игру еще разок и является, по сути, калейдоскопом сцен, не вошедших в Gothic 2.

Впрочем, мы воробьи стрелянные, нас подобными выходками врасплох не достанешь. Недавно, скажем, был случай куда более клинический: к хорошей игре "Власть Закона" придумали хороший адд-он "Полицейские истории", который предлагал практически ничем не приукрашенное повторение пройденного. "Пираньи" на аддоностроении ни одной собаки вроде не съели (пираньи вообще не едят собак), но опыта и ума не обманывать игроков им хватило: Night of the Raven органично вливается в "готический" коллектив квестов, аппетитно украшает слоеный пирог сюжета и дарит много новых интересных знакомств. Поэтому за ним не грех просидеть и сорок ночей. Кстати, если играть с толком, чувством и расстановкой, то примерно так и получается.

Опыт, сын ошибок трудных

"Врачей-хирургов в народе не случайно кличут костоломами и обходят за версту" - метко подметил один великий русский летописец. У докторишек и впрямь весьма скверные методы. Разве это дело - с силой дергать хворое плечо? Сплошные страдания... Примерно тем же способом "Пираньи" выправили больной баланс второй "Готики". Многие игроки (и даже, подумать страшно, один мой знакомый редактор) жаловались, что уж очень легко живется герою в окрестностях Хориниса и Миненталя. Что непозубных монстров практически не остается уже после пары дней утренней гимнастики с мечом - так слабы супостаты и стремителен рост протагониста. А от тех, что все же сильны орочьим духом и чешуйчатым телом, можно легко избавиться, вскарабкавшись на какой-нибудь валун с луком и толстым колчаном. Товарищи, вас услышали. И сделали все через ять - после знакомства с новой ролевой и боевой системами хочется всю "Ночь ворона" отчаянно выть на луну. Они все сделали шиворот-наизнанку! В адд-оне боевые характеристики любого монстра завышены вероломным допингом, и самая невинная схватка с черным гоблином в конце первой главы (в оригинале к этому времени от сильного геройского духа гибли орки в радиусе километра) может оказаться фатальной! А опыт, сын ошибок трудных, напротив, облагается такими налогами, что вместо прежних 500 exp за огненную ящерицу мудрено получить 300! Если вы думаете, что на этом садистские козни разработчиков выдохлись, то вы неправильно думаете! Отныне и вовеки прокачка боевых скиллов (будь то холодное и стрелковое оружие или магия) подорожала до неприличия. Точными данными наши источники в Хоринисе не располагают, но факт есть факт: расход скиллпоинтов вырос. Эту вину разработчики пытаются загладить снижением стоимости на мирные навыки (теперь освоить кузнечное дело, алхимию, воровское ремесло и все остальное прочее гораздо легче) и щедрым урожаем всяких травок и вещичек, которыми можно качать основные характеристики. То, что мудрость в траве, знали еще индейцы, но в "Ночи Ворона" рулит ненавистный настоящему студенту сопромат. Новый сюжет позволяет выучить язык Строителей. Этот скилл пригодится для чтения камен-

Действующие лица определяются, кого и в каком (прожаренном или шинкованном) виде приносить в жертву. Сила пока с нами

Сверху ниспадает небесная манна. Зеленая - видимо, срок годности вышел

Знаменитый бруклинский мост

ных табличек, форменного ноу-хау адд-она. Каждый найденный в странствиях образец шумерской клинописи бесценен, ибо дает щедрый бонус к характеристикам. Усердные коллекционеры смогут собрать тонну горных пород и получить (в совокупности) 32 процента прироста к каждому из магических и боевых скиллов! Чудесные каменные таблички вовсе не надо употреблять внутрь, достаточно просто прочитать послания древних.

Смастерив из игроков куклу Вуду для битья и увидев плоды трудов своих, разработчики раскаялись и объявили распродажу оружия, артефактов и брони. Безымянный мечник, исполнявший мои обязанности в мире Gothic II, приметил десяток только-только выкованных достойных клинков, а новые фракции (пираты, Круг Воды, бандиты) наперебой завалили его предложениями примерить броню от кутюр. Отдавали бесплатно - лишь бы не снимал фирменную бирочку и в подвигах рекламировал преимущества бренда. Помимо этих приятных мелочей было замечено вот что: у артефактов несущественно возросли бонусы, а заклинания стали доступны даже самым конанварварским слоям населения, потому что почти все спеллы имеют системное требование "пять единиц маны". Всего-то! Кроме этого, в "Ночи Ворона" вы сможете собрать партию из четырех человек. Четырех неубиваемых человек, черт побери!

Но сила в деньгах, и за благородный металл потеть теперь следует в три раза усерднее, чем может выдержать самый душистый геройский дезодорант. Цены на волчьи шкуры, трофеи и кузнечную продукцию упали и отжались, а оружие по-прежнему стоит немало. Выход есть: в рамках одного извилистого квеста вам подарят амулет блуждающего огонька. Дух руды будет всюду следовать за героем и (если его научить) указывать на скрытые сокровища, драгметаллы и схроны оружия. Таким оригинальным способом разработчики в меру сил избавляют игрока от мародерской рутины, не дают пропустить что-нибудь интересное и помогают сводить концы с концами. Как мило...

В ту же землю

Но главная заслуга адд-она - в завоевании новых земель для готического королевства и закрашивании белых пятен в его истории. Чудо дизайна - сюжет дополнения нисколечко не мешает миссии Gothic 2, но и не стоит особняком, органично вплетаясь в красивый и хрупкий мир "Готики". Герои "Ночи Ворона" неплохо прижились в связанной хитроумной паутиной старой актерской труппе. Решение знакомых задач не раз приведет вас к NPC-новобранцам, а изучение сценария адд-она не обойдется без участия старых друзей и врагов. К слову, население игры увеличилось на добрую сотню голов, квестов прибыло в несколько раз (причины см. выше), а папка Gothic 2 (C:\Games) поправилась на два гигабайта. В новых странствиях вы сможете припомнить былые обиды рудному барону Ворону, вставить палку в колеса войны, затеянной злым богом Белиаром, узнать массу интересного о неуставных отношениях в храме Воды, поплавать на пиратском корабле и выкопать несметные сокровища, а главное - посетить суровый край Яркендар (много орков, мало шансов).

К слову, Яркендаром территория "Готики" приросла на треть, а неосвоенные земли Хориниса и Минենталя наполнились смыслом и подробностями. Примерно то же самое могло получиться, если бы игре KotOR II с помощью адд-она пришили ампутированные сюжетные и квестовые конечности. Чувствуете, каков размах "Ночи Ворона"? Если не чувствуете (чтобы почувствовать, надо приобрести DVD от "Акеллы" и разжиться лицензионным оригиналом), то подскажем: размах колоссальный. И на таком благоприятном RPG-фоне огрызаться на мелочи вроде двух русских голосов у главного героя, проскальзывающих всуе немецких букв, бессовестного (а в чем-то даже обаятельно хардкорного) баланса и старой графики - просто глупо. "Ночь Ворона" - это билет домой, понимаете?

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 7.6

Черный гоблин, черный гоблин, если сможешь догони!

CONNECT

Bros.
OrcHunter

Арнольд Конан и покорение онлайна

Пока дедушка Арнольд правит калифорнийским королевством, раздумывая, как бы снова очутиться на съемочной площадке, прославившая его фэнтези-вселенная уходит во всамделишный онлайн. Переносом драгоценного материала на просторы Сети занимается студия Funcom, до сих пор отхватывавшая барыши с Anarchy Online, а теперь решившая переключиться с киберпанка на варваров и укутанных в шкуры девушек из миров Роберта Говарда (Robert E. Howard).

Игра, получившая название Age of Conan - Hyborian Adventures, на начальном этапе будет содержать и однопользовательские миссии, но позже разработчики планируют полностью перевести проект на мультиплеерную основу.

Помимо невероятной графики и звука, обещают продуманную боевую систему, что для ориентированной на схватки на мечах игры немаловажно. Если же забыть про именитую лицензию, то все в ней будет как в любой фэнтези-MMORPG: жестокие боги, агрессивно настроенные зверушки, затерянные цивилизации и, конечно, файтеры со здоровенными клинками. Точной даты релиза Age of Conan - Hyborian Adventures пока нет, есть только обнадеживающие намеки на "первую половину 2006 года". **- *О.Н.***

Супербайк в комплекте

"Красный день календаря" (19 мая, но не День пионерии, а День Третьего эпизода) уже практически на носу, а LucasArts продолжает выдумывать новые средства по срубу денег с фанатеющих от словосочетания Star Wars граждан.

Последнее время особым вниманием у родительниц культа стала пользоваться MMORPG Star Wars Galaxies, эксплуатирующая с детства любимую вселенную. Временно исчерпав идеи для новых адд-онов, LucasArts сообщила о планах по выпуску Star Wars Galaxies: The Total Experience, коллекционного издания игры. В комплект войдет оригинальная версия (An Empire Divided), дополнения Jump to Lightspeed и Rage of the Wookies, а также очаровательный сувенир - антигравитационный байк BARC Speeder, который вы могли наблюдать в "Эпизоде II" в сценах на планете Геонозис.

И куда это вуки забросила судьба? На родную планету не очень похоже

Пополнить копилку LucasArts, сделав такое приобретение, можно будет с 25 мая. **- *О.Н.***

Ubisoft дает "Обещание"

Почтенный французский паблишер Ubisoft подписал эксклюзивное лицензионное соглашение с восточным магнатом Beijing Pegasus Infinite Digital Culture & Media о разработке многопользовательской онлайновой видеоигры, основанной на грядущем китайском фэнтезийном киноблокбастере The Promise ("Обещание").

Ubisoft и Pegasus совместными усилиями сформируют временную девелоперскую ставку, которая раз-

Сама Сесилия, исполнительница главной роли в фильме

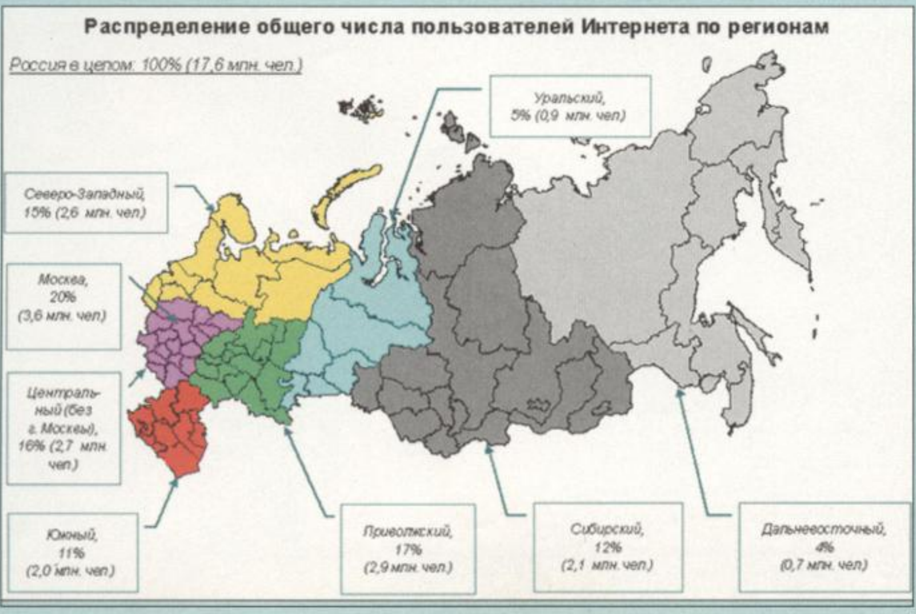
работает, раскрутит и поддержит на плаву будущую MMO. При этом основной огонь (а также воду и медные трубы) производства возьмет на себя опытная шанхайская студия Ubisoft (одна из родительниц последнего Сэма Фишера). Игра будет отрелизена исключительно на загадочном востоке: в Японии, Южной Корее (на севере этой печальной страны не до сказок) и Китае. Объясняется такое маркетинговое решение просто: в тех краях нынче очередной бум ненормального фэнтези.

The Promise - эпическая история о любви, предательстве, данном обещании, войне и мире, мифах и народах, благородном и жестоком времени Древнего Китая. В озвучивании и снятии цифровых мерок примут участие звезды китайского (и не только) кино, имена которых мы, с вашего позволения, оставим без перевода (все равно это светила локального сияния): Cecilia Cheung, Jang Dong-Kun, Hiroyuki Sanada, Liu Ye, Nicholas Tse и Chen Hong. Фильм режиссера Chen Kaige выйдет в прокат в текущем году. **- *Bros.***

Россия усиленно интернетизируется

"Бить наших" в Сети становится все проблематичнее. На это указывают результаты исследований Фонда "Общественное мнение" и компании-регистратора доменных имен RU-Center. Согласно этим самым результатам, число российских пользователей интернетовских благ достигло за прошедший год 17,6 млн. человек, причем вслед за чисто бытовым интернетом уверенно тянется его бизнес-собрат. Прирост поголовья сетевиков за 2004 год составил порядка 20,5% или 3 млн. бойцов в переводе с сухого языка статистки. Еще выше скорость "размножения" в семействе доменных имен: из пресс-релиза RU-Center следует, что регистрация сетевых адресов в нашей с вами доменной зоне в последнее время заметно активизировалась. Так, число доменов зоны .RU увеличилось в 2004 году с 214000 до 305000, причем почти девять с половиной тысяч имен были зарегистрированы в декабре!

Цифры действительно впечатляющие, не радует лишь географическая картина интернетизации отечества. Наибольшее число обитателей Сети (2,9 млн. чел.) имеет земную прописку на территории Приволжского федерального округа. В Центральном ФО интернетом хотя бы изредка пользуются 2,6 млн. наших сограждан. При этом необходимо отметить, что город федерального значения Москва шел "вне конкурса", поскольку сумел взрастить аж 3,6 млн. поклонников сетевых скитаний. В нашей же столице находится и максимальное число владельцев доменов - 79466, что составляет почти половину от их общего числа. Кстати, по мнению аналитиков рынка коммуникационных услуг, столь могучая активность организаций по приобретению собственных интернет-адресов объясняется прежде всего тем, что сайты становятся все более эффективным местом для размещения коммерческой рекламы. **- *Bros.***



WoW будет расширяться

Всем ожидающим рекомендуется изучать карту будущей арены боевых действий

По размещенным в Сети неофициальным данным, руководство Blizzard Entertainment планирует представить публике World of Warcraft: Northrend уже в рамках предстоящей E3. Первое расширение мира Азерота одарит нас не только новыми расами и фракцией, но и целым континентом, ждущим своих покорителей. Из якобы имевшего место обращения президента Blizzard Майка Морхейма (Mike Morhaime) следует, что его компания ждет не дождется, как бы осчастливить подписчиков своего хита новыми пространствами для исследований. Кроме того, экспаншн должен послужить своеобразным мостиком между уже существующим сюжетом и историями, изложенными в бесплатном контенте, который Blizzard Entertainment собирается выдать в ближайшее время.

World of Warcraf: Northrend будет рассчитан прежде всего на уже достаточно прокачанных игроков, которые смогут побродить по новым (глубоким и темным!) подземельям и выполнить свежие квесты. Также ожидается, что Northrend будет выполнена на доработанном графическом движке - должна же Blizzard идти в ногу со временем. После экспозиции на E3 проект будет направлен на летнее бета-тестирование, в магазины он поступит лишь в конце этого года. **- *Bros.***

Анонсирован адд-он к DAoC

"Темный век Камелота" длится уже три года, а адд-онов все еще совершенно недостаточно. "Непорядок!" - решили в Mythic. И продекларировали новое дополнение, названное Over the Rainbow. Релиз в США - в декабре. Подробности - уже сейчас. Если раньше адд-оны отправляли героев под землю (Catacombs) и в места, связанные с мифами (Trials of Atlantis),

Кто знает, может быть, муравьи - ключ к "лестнице в небо"?

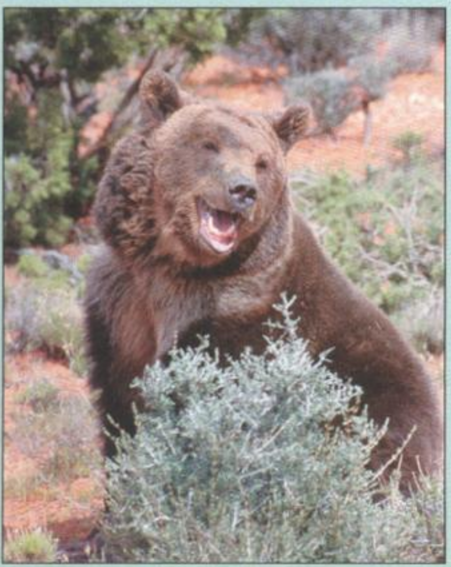
то теперь полетим высоко, на небеса. Потому адд-он и называется "Над радугой". Среди огромного количества квестов будет один, который позволит представителям всех трех игровых королевств (Мидгарда, Ибернии и Альбиона) добраться до Луны. Ничего себе поворот событий! - ***Bros.***

Аааа! Биология...

Французская студия Nehwon анонсировала занятную MMORPG Ecosystem. Чего особенного, спросите? Судите сами. Игра даст геймеру возможность занять положенное место в пищевой цепи дикого мира! Не в роли человека, а какого-нибудь пушистого и зубастого животного. Представляете, какой потенциал отыгрыша роли? Молинье такое и не снилось. Зато снилось, если разобраться, создателям симулятора десятилетней давности под названием Wolf. Идея не нова, зато неизбита и так хороша!

Игра будет исповедовать принципы PvP и PvE (Player vs. Environment), так как игрокам отведена роль хищников, которые делят ареалы обитания. При этом будет реализована смена сезонов, поэтому те, кто выберут медведей (сугубо наши легкомысленные предположения, в пресс-релизах не подтвержденные), летом будут рулить всех одним ударом лапы, а всю зиму благополучно храпеть с этой самой лапой в пасти. Суровая правда жизни, подробности спрашивайте у Николая Дроздова.

Интересно, что игра будет выпускаться в виде expansion packs, вводящих новые среды обитания. Причем начнется эволюция мира с акваторий: оригинал будет посвящен нелегкой судьбе кораллов, полипов, дельфинов, китов, акул, катамаранов, станций "Мир" и "Титаников". А уже первый адд-он выведет тварей на сушу. Действие второго развернется в воздухе. Жизнеспособность столь необыкновенной задумки покажет 2006 год. - ***Bros.***



Прикольная игрушка, я тоже хочу

Вот он, ужас SWG!

"Берегитесь, эвоки атакуют!"

Первого апреля, когда принято шутить шутки всюду и над всеми, подписчикам MMORPG Star Wars Galaxies посчастливилось оценить чувство юмора граждан из LucasArts. Последние на один день населили мир "Звездных Войн" гигантскими эвоками, по природе своей являющимися маленькими мохнатыми элиенами, впервые засветившимися в высокохудожественном фильме Star Wars: Return of the Jedi в роли яростных борцов с имперскими штурмовиками. Авторы превратили некогда забавных медвежат (только не путайте их с вуки) в монструозных исполинов, вызвав у преданных фанатов бурю эмоций. Насупив брови, рассказывает один из представителей LucasArts: "Дорогим подписчикам мы настоятельно рекомендуем проявить максимум осторожности во время контактов с эвоками в кантинах и космопортах. А эвоки из племени Панши вооружены и очень опасны. В случае обнаружения поблизости Гигантского Эвока-воина мы вам предлагаем бежать в безопасное место, отчаянно размахивая руками. Они появились с единственной целью - убить вас. Стреляйте в эвоков, не задумываясь!" Шутка, похоже удалась, вот только жаль, что не удалось посмотреть, как пара высокоуровневых имперцев играючи зарезала хваленого Ужасного Мохнатого Монстра. - ***О.Н.***

300 тысяч подписчиков RuneScape

Компания Jagex, разработчик и оператор трехмерной Java-адвенчуры RuneScape, анонсировала выход их детища на количественно новый уровень: число подписчиков RS впервые с момента запуска онлайн-проекта превысило 300 тыс. человек. "Мы счастливы, потому что наш проект оценен по достоинству, - заявил директор по продвижению проекта Констант Теддер, - пожалуй, одной из ключевых фишек RuneScape является еженедельный апдейт игры, постоянное "вливание" в него новых приключений, навыков персонажей и неизведанных территорий. За каких-то $5 в месяц игроки получают доступ к сотням часов динамично расширяющегося геймплея".

"Базой" поклонников RuneScape является ресурс *www.runescape.com.* - ***Bros.***

Скажете, что неказиста? Но что-то в ней наверняка есть

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

АГЕНТЫ 008

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

Филемон разминулся с напарником. Одно его утешает - в этих пирамидах невозможно заблудиться... Во всяком случае, он на это надеется.

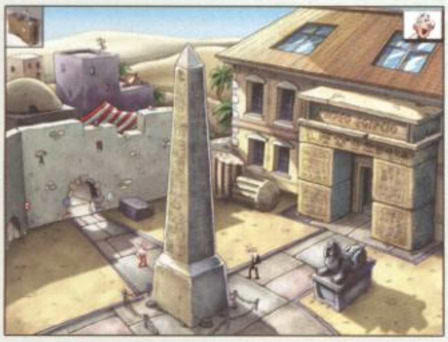
Агентам 008 есть за что недолюбливать профессора Бактерио. Из-за его дорогостоящих экспериментов их вечно селят в дешёвые гостиницы.

Вот уже три часа Филемон решает, как ему проникнуть в музей. Старая выучка спецагента не позволяет ему войти через подозрительно открытые двери.

Вот она - месть скарабея! Настал час расплаты для тех, кто в детстве жёг жуков с помощью лупы.

В этом магазинчике помимо портрета Генерального секретаря, можно купить массу полезных вещей, от брелока с серпом и молотом до подержанной авиабомбы.

Агенты очень хотели попасть на экскурсию в главный собор Москвы, но, к сожалению, при реставрации рабочие по ошибке замуровали единственный вход.



Да... Умели же раньше делать дорожные указатели.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С snowball.ru мир в шутку ZetaGames

Продолжение приключений суперагентов 008 - в продаже с апреля!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

Всему миру о "Мире WarCraft"

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel
Кшаду
Maya Amano

В бар заходит орк с попугаем на плече. Бармен спрашивает: "Где ты такого раздобыл?" Попугай отвечает: "В Дуротаре, их там полно".
Альянсовская пропаганда

Окружающий мир

Доступная часть игрового мира на данный момент состоит из двух континентов. Западный (Kalimdor) можно условно считать принадлежащем Орде (на нем стартуют три из четырех ордынских рас), а восточный (Eastern Kingdoms) - Альянсу (с точностью до наоборот). Каждый континент делится на локации, которые выделяются по внешнему стилю, составу мобов и NPC, а также по принадлежности к той или иной стороне. Когда вы пересекаете границу локации, на экране появляется ее название, а если вы там оказываетесь в первый раз, еще накинут немного опыта за "географическое открытие". В большинстве локаций имеется областной центр - город или поселок, в котором находятся жизненно важные NPC вроде тренеров, вендоров или владельцев гостиниц. Там же выдается большинство квестов (квестодающие неписи узнаваемы по восклицательному знаку над головой). Случись мобу или вражескому игроку зарулить в город, он будет атакован стражей. В мирное время у стражника можно узнать местоположение нужного вендора или тренера.

Отдельный тип городов - столицы. Всего их шесть, по три на сторону (при этом у гномов и дварфов, а также у троллей и орков столицы общие). В столичных магазинах ассортимент товаров гораздо шире. Кроме того, в столицах можно воспользоваться банком для хранения вещей.

Для перемещения между локациями можно использовать несколько методов. Во-первых, пешком. Скорость, конечно, черепашья, зато герой всегда в боевой готовности. К тому же, у некоторых классов есть спеллы, временно ускоряющие темп бега (по достижению сорокового уровня дозволяется прикупить дорогущего скакуна, который развивает скорость на 60% больше обычной). Во-вторых, можно воспользоваться услугами "воздушного такси" (грифона или аналогичной твари). Удовольствие платное, к тому же, можно летать только между теми городами, где вы уже побывали. Перемещение между континентами осуществляются при помощи кораблей или дирижаблей. Наконец, можно воспользоваться телепортацией - с помощью одноименного спелла у мага либо же артефакта Hearthstone, имеющегося у каждого игрока. Этот артефакт можно "зарегистрировать" в любой таверне, впоследствии он осуществляет телепорт к месту регистрации хоть с другого края света, правда, с перезарядкой в шестьдесят минут.

Кроме городов, интерес представляют подземелья (dungeons) - один из источников экспы и лута.

Дирижабль

По всей игровой территории разбросано более сотни катакомб, пещер, шахт, заброшенных кораблей и т.д. Как правило, внутри находится множество агрессивно настроенных мобов (включая одного-двух боссов), а также несколько сундуков с более-менее ценным лутом. Помимо таких вот обычных подземелий, есть ряд донжонов повышенной сложности и интересности. Это так называемые "инстансы" (instance dungeons) - от сравнительно простых Wailing Caverns и Deadmines до фантастического по сложности Molten Core. Попав в такую область, партия игроков оказывается изолирована от окружающего мира. Соответственно, члены группы могут рассчитывать только друг на друга и получать больше опыта и удовольствия от игры без посторонних лиц. Население "инстансов" составляют сплошь элитные мобы, во главе которых стоят уникальные экземпляры вплоть до боссов вроде черной драконицы или бога Рагнароса. Реальный смысл существования instance dungeons - отладка действий команды игроков, т.к. квесты, в которых они фигурируют, изначально рассчитаны на совместное прохождение. В одиночку их можно выполнять только при большом превосходстве в уровнях (к примеру, Deadmines 20-го уровня проходим соло не раньше 35-го), но в этом случае ни экспы, ни особо ценного лута вы не получите.

Без комментариев - 2

Предметы

Все принадлежащие игроку предметы хранятся у него в инвентаре. Инвентарь состоит из сумок, которые персонаж носит с собой. Никаких лимитов по количеству и весу предметов в игре нет, единственный ограничитель - наличие свободных слотов. Каждый слот вмещает только одну вещь. Некото-

Техническая справка

Трафика WoW кушает не слишком много, при нормальном темпе игры - порядка 1.5-2 Мб/час, изредка (в крупных городах и т.д.) - до 3-3.5. Пинг варьируется от 100-200 (на выделенке) до 500 (на модеме), причем даже с высоким пингом в большинстве игровых ситуаций лаг практически не ощущается. Кроме того, на скорость игры влияют графические настройки.

За что отвечают основные характеристики

Strength: урон, наносимый в ближнем бою.

Agility: вероятность нанесения критического удара, урон от дистанционного оружия.

Stamina: количество здоровья.

Intellect: количество маны, вероятность нанесения критического удара спелом, скорость повышения навыков.

Spirit: скорость регенерации здоровья и маны.

рые предметы (например, зелья или ингредиенты) можно складывать в пачки по 5, 10 или 20 штук. Каждая такая пачка тоже занимает один слот. Кроме того, можно хранить часть предметов в банке, филиалы которого находятся в столичных городах (пользоваться можно только теми предметами, которые имеются непосредственно при себе).

С самого начала персонаж обладает одной сумкой (Backpack) с 16 слотами. Слева от нее на нижней панели есть четыре свободных места, где размещаются дополнительные сумки, которые можно купить у вендора или игрока, либо же найти в луте или получить за выполненный квест. Не считая названия, сумки различаются только вместимостью - от Linen Bag на 6 слотов до Mooncloth Bag и Traveler's Backpack на 16. Также имеются колчаны (Quivers) и патронные сумки (Ammo Pouch), доступные только классу Hunter. В них могут быть помещены только стрелы или патроны для дистанционного оружия. Они увеличивают скорость перезарядки, а также оснащены визуальным счетчиком боеприпасов. Чтобы поместить сумку на свободное место, перетащите ее туда из инвентаря. Все имеющиеся сумки можно открыть одновременно, нажав [Shift+B].

Лучше всего с самого начала систематизировать предметы в инвентаре. Например, в основной сумке держать жизненно важные вещи (зелья, еду, боеприпасы, крафтерские инструменты), одну сумку можно отвести под квестовые предметы, еще одну - под ингредиенты, а оставшиеся - под лут и "всяко-разные" вещицы.

Помимо предметов, находящихся в инвентаре, есть ряд вещей, которые персонаж носит на себе. Для этого на его "кукле" есть следующие слоты:

Head - головной убор или маска;
Neck - ожерелье на шею;
Shoulder - наплечники;
Back - плащ;
Chest - верхняя одежда (нагрудная броня или роба);
Shirt - нательная рубашка;
Tabard - накидка с символикой гильдии (только для членов гильдий);

Внутренности

Wrist - браслеты на запястьях (наручи);
Hand - перчатки;
Waist - пояс;
Legs - штаны;
Feet - обувь;
Finger (два слота) - кольца;
Trinket (два слота) - "феньки" (серьги и прочие украшения);
Main Hand - оружие в правой руке;
Off-Hand - оружие или предмет в левой руке;
Ranged - дистанционное оружие (ружье, лук и т.п.);
Ammo - боеприпасы для дистанционного оружия.

Броня и оружие делятся на несколько категорий:

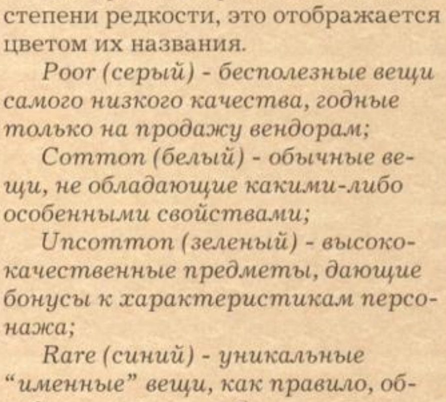
Cloth Armor - одежда из ткани;
Leather Armor - кожаная броня;
Mail Armor - кольчуга;
Plate Armor - доспехи;
Swords - мечи;
Axes - топоры;
Staves - посохи;
Polearms - древковое оружие (копья и т.п.);
Daggers - кинжалы;
Maces - дубины и молоты;
Fist Weapons - кастеты и боевые перчатки;
Thrown - метательные ножи и топоры;
Bows - луки;
Crossbows - арбалеты;
Guns - ружья;
Wands - жезлы (магический вариант дистанционного оружия).

Помните, что некоторые виды оружия и брони недоступны для определенных классов (см. ниже), а другие становятся доступными только после прокачки соответствующего скилла. Если оружие помечено как Main Hand, вы можете носить его только в правой руке, если как One-Hand - то в любой при наличии скилла Dual Wield (доступен, опять-таки, не всем классам), а Two-Hand означает, что оружие занимает обе руки. Также не забывайте, что у большинства предметов есть ограничение по уровню.

Все предметы различаются по степени редкости, это отображается цветом их названия.

Poor (серый) - бесполезные вещи самого низкого качества, годные только на продажу вендорам;
Common (белый) - обычные вещи, не обладающие какими-либо особенными свойствами;
Uncommon (зеленый) - высококачественные предметы, дающие бонусы к характеристикам персонажа;
Rare (синий) - уникальные "именные" вещи, как правило, обладающие помимо бонусов полезными свойствами (например, возможностью нанести дополнительный магический урон);

Фиолетовый топор



Epic (фиолетовый) - самые редкие предметы с очень высокими характеристиками, выпадают только из высокоуровневых монстров.

Uncommon-, Rare- и Epic-предметы обладают таким свойством, как soulbound - они привязаны к одному игроку и не могут быть отданы или проданы другому (впрочем, их можно продавать вендорам). Soulbound-вещи делятся на Bind on Pickup (привязка происходит сразу же, как только предмет появляется в инвентаре) и Bind on Equipped (предмет привязывается только после экипировки, так что вы можете продать или подарить его, если ни разу не надевали).

Самый важный аспект при выборе предмета - это его характеристики. Для оружия это урон и скорость удара (точнее, их среднее арифметическое: DPS, damage per second, урон в секунду времени), для брони - AC (армор-класс). Кроме того, большинство предметов, начиная с Uncommon, повышают те или иные характеристики персонажа. Ориентируйтесь на то, что важнее всего для вашего класса - так, для разбойника плащ с бонусом +5 Intelligence абсолютно бесполезен. Далее будет указано, какие характеристики важнее для тех или иных классов.

Не забывайте, что WoW - социальная игра, и внешний вид вашего персонажа оценивается другими игроками. Поэтому достаточно важным является то, как выглядят предметы одежды. Яркая внешность привлекает внимание, выделяет персонажа из толпы. Поэтому некоторые игроки подбирают одежду, ориентируясь исключительно на "стильность". Хорошо, когда это удается сочетать с пристойными характеристиками вещей. В противном же случае обладателю красивой, но бесполезной одежды грозит скорая кончина в бою. Достаточно часто игроки (особенно на ролеплейных серверах) носят с собой два комплекта шмоток - для боевки и для социалки. В первую очередь, это относится к персонажам женского пола: милые дамы считают правилом хорошего тона в мирное время скинуть тяжелый доспех и натянуть на себя рубашку типа Swashbuckler's Shirt (с потрясающим вырезом), а то и платье свадебного образца. Тут важен психологический аспект: большинство игроков - мужчины, и зачастую склонны оказать персонажу помощь (например, финансовую), если этот персонаж оказывается симпатичной девицей с декольте до пупка. Впрочем, если вы играете мужиком, можете не забивать себе голову подобными вещами.

⬆ То ли братья-близнецы, то ли у меня в глазах двоится

Новые предметы, как правило, снимаются с трупов убиенных монстров, реже - выдаются в качестве награды за выполненный квест. Разумеется, чем выше уровень моба или квеста, тем ценнее награда. По ходу игры вы найдете значительно больше вещей, чем реально можете носить. Если подарить некому (или жаба душит), а disenchanting'у вы не обучены, лучший способ избавиться от излишков - продажа другим игрокам (NPC-вендоры платят за ценные предметы гораздо меньше их реальной цены). Удобнее всего это делать через автоматизированный аукцион (всего их три - в Ironforge, Gadgetzan и Orgrimmar). Можно установить исходную цену (от нее пляшут ставки игроков), buyout-цену (по которой вещь можно выкупить сразу, до окончания торгов) и продолжительность аукциона (до суток). Вы всегда должны быть в курсе, какие вещи по каким ценам пользуются наибольшим спросом, для этого почаще заглядывайте на аукционы, изучайте, что и за сколько продают и покупают другие игроки. Вендорам нужно продавать только soulbound-предметы (которые вы получаете за выполнение квестов) и т.н. vendor trash (обрывки шкур, кости и прочий мусор - за него платят пропорционально уровню убитого моба и относительно прилично). Никогда не покупайте у вендоров что-либо кроме расходных материалов и зелий! Если есть желание потратить деньги с толком, идите на аукцион.

Монстры

Как и в любой порядочной MMORPG, в WoW имеются тысячи разнокалиберных тварей для переработки в экспу. При всем внешнем многообразии, мобов в игре можно разделить на следующие группы.

Животные

Не атакуют игрока, если он не нападет на них первым (это не относится к хищным животным типа волков, медведей и т.п.), во всем остальном идентичны обыкновенным мобам. Кстати, не стоит обольщаться беззащитностью овец и кроликов в стартовых локациях - позже вам встретятся твари, которые вполне способны постоять за себя, а некоторые их породы (например, черные олени в Ashenvale) даже могут колдовать.

Обычные мобы

Как нетрудно догадаться, самый распространенный вид. Про обычных монстров сложно сказать что-нибудь новое. Главный совет - не забывайте поглядывать на уровень монстра (в правом нижнем углу его портрета) перед атакой. Если моб ниже вас на семь и больше уровней, то экспы за него не дадут в принципе. Если же вместо уровня под портретом моба примостился череп, это значит, что монстр старше игрока на те же семь или более уровней, и справиться с ним один на один практически невозможно. Оптимальная добыча - монстры одного с игроком уровня, плюс-минус два.

Не забывайте, что многие мобы (т.н. "социальные" - бандиты, гнол-

ли и т.п.) действуют сообща: если вы атакуете одного, на вас набрасывается вся группа. Кроме того, такие мобы любят бегать за подмогой. В группе они ведут себя вполне осмысленно - самые сильные лезут в ближний бой, а кастеры предпочитают колдовать с расстояния.

В бою с социальными мобами очень полезны спеллы, оглушающие или каким-либо другим образом выводящие врага из строя. Вообще, старайтесь "разделять и властвовать" - отлавливайте тех мобов, которые отходят от группы, и только потом принимайтесь за основной состав. И никогда не атакуйте больше одного врага одновременно! Напали - прикончили - напали на следующего, и только так. Иначе на вас вся окрестная популяция сбежится.

Уникальные мобы

Изредка встречаются среди обычных мобов, их отличает серебряный дракончик вокруг портрета. Такие монстры несколько сильнее своих собратьев, но и лут с них выпадает побогаче - Uncommon или Rare. Например, с уникальной наги в Ruins of Mathystra снимается Black Pearl Ring, а с "именного" гуля в катакомбах Raven Hill - Spiked Collar. Кстати, респавнятся такие мобы, в отличие от обычных, крайне редко.

Элитные мобы

Элита есть элита, тут уже все серьезно. Вокруг портрета у этих товарищей обвился золотой дракон. Указанный уровень "элитника" не отражает реальной степени его опасности, такие мобы обладают повышенным запасом здоровья и большим набором спеллов. Если на вас нападет "элитник" 20-го уровня, не факт, что вы с ним совладаете и на 25-м. Лучше всего с элитой справляются партии игроков, одиночка может победить только при большом отрыве в уровнях.

Боссы

Единичные экземпляры тварей поистине невообразимой мощи, обитающие в глубине элитных донжонов: например, черная драконица Ониксия или служитель старых богов Рагнарос. Также к этой категории относятся правители и герои (Джайна, Тралл, Тиренда, Магни и т.д.) в том случае, если они вступают в бой с представителями вражеской стороны. Уничтожить босса в одиночку невозможно в принципе. Для этого, как правило, собираются рейд-группы до сорока игроков. Разумеется, лут с таких противников снимается воистину королевский. Убийство боссов - не столько реальная необходимость, сколько способ поднятия престижа гильдий. Такие победы потом долго обсуждаются на форумах...

Система отдыха

Если вы выходите из игры, не забудьте устроить своего персонажа на отдых в гостинице. За часы, проведенные в этом заведении, герой получает прибавку к опыту, пропорциональную времени отдыха. В таком состоянии (Rested, цвет полоски экспы меняется на синий) игрок будет получать в два раза (200%) больше опыта, чем обычно. Если весь дополнительный опыт, который дается при отдохнувшем состоянии, кончится, персонаж переходит в состояние Normal (фиолетовый цвет полоски) и будет получать обычное количество очков опыта (100%). Для того чтобы отдохнуть и вновь рассчитывать на удвоенный опыт, нужно будет опять отдохнуть несколько часов. Если персонаж проводит за прокачкой слишком много времени, он переходит в состояние Tired, и экспы за убийство мобов становится меньше.

Параметры усталости определяют лишь количество получаемого опыта при убийстве монстров. Они не влияют на экспу от выполненных квестов или от убийства других игроков.

Если персонаж находится в одной из столиц, он автоматически начинает отдыхать. В столице необязательно искать гостиницу, достаточно просто зайти в город.

Жизнь после смерти

Рано или поздно персонаж погибает. После смерти его призрак автоматически появляется на ближайшем кладбище. Когда персонаж находится в этом режиме, окружающий мир становится серым. Теряется возможность применять какие-либо предметы, а также видеть живых игроков, NPC и мобов (зато вы сможете видеть других призраков). Не доступен общий чат, но можно общаться по другим чатам (/tell, /guild, /party). Скорость перемещения увеличивается на 25%. Призрак игрока невидим и неуязвим для окружающих (правда, ходят слухи о мобах, способных атаковать и призраков). Чтобы можно было выбрать безопасное место для воскрешения, игроку в режиме призрака видны те мобы, которые находятся поблизости от его трупа. Если персонаж погибает в инстансе, то воскрешение происходит автоматически, как только его призрак заходит в подземелье.

Вернуться к жизни можно несколькими способами:

- отыскать свой труп (помечен на карте), когда найдете - возвращаетесь к жизни без каких-либо пенальти (не считая споловиненного запаса здоровья);
- можно обратиться к Spirit Healer (крылатой белой девице) прямо на кладбище - в этом случае воскрешение происходит "не отходя от кассы", однако придется платить 25% повреждением всех предметов и десятиминутным понижением всех параметров на 75%;
- игрока может воскресить другой игрок, либо обладающий соответствующим спеллом (Paladin, Sha-

Сразу видно, что суккубу очень нравится ее хозяйка

man, Warlock, Priest), либо с помощью специальных волшебных камней. После воскрешения игрок находится в ослабленном состоянии: все его характеристики понижаются на некоторое время.

В любом случае, с каждой смертью все экипированные предметы теряют 10% в прочности.

Классы

Расы: *Gnomes, Humans, Dwarves, Night Elves, Orcs, Undead, Trolls, Taurens*

Важнейшие атрибуты: *Strength, Stamina, Agility*

Доступная броня: *Cloth, Leather, Mail, Plate (с сорокового уровня), Shields*

Доступное оружие: *One- и Two-Handed Axes, Maces, Swords, Thrown, Daggers, Polearms, Fists, Bows, Crossbows, Guns*

Достоинства:

+ лучший танк в игре;
+ отсутствие проблем с поиском места в партиях;

Размер не имеет значения! Через минуту маленький, но гордый Бонарт выкосит всех слонопотамов

Видимо, эта маска у девушки завалялась еще с Хэллоуина

+ большое разнообразие боевых приемов;
+ хорошая защита.

Недостатки:

– эффективен только в ближнем бою;
– отсутствие способности лечить;
– сложен в управлении.

Если кто-то полагает, что в WoW воин - гроза и гордость полей битв и их окрестностей, то мы не станем никого разочаровывать. Но справедливости ради все же отметим, что по ударной мощи он уступает не только магам, но даже разбойникам. И у него нет способности паладина лечить себя во время боя. Впрочем, никто от него и не требует быть основной убойной силой партии. От корней волос на голове до кончиков ногтей на пальцах ног закованный в броню, надежно прикрытый щитом, соответствующими умениями и собственным здоровьем воин как никакой другой класс в игре приспособлен к "принятию на грудь" вражеских атак. Боевые соратники (особливо рахитичные присты и маги) хотят от него только одного: "держать и не пущать" злобных монстров, жаждущих в первую очередь разобраться с теми, кто больнее всего дерется и лучше всех лечит. Именно в этом и заключается суть понятия "танк".

Воины в WoW - наиболее качественные выразители идеи "танкования". Ни читеры-паладины, ни медведи-друиды, ни тем более кто-либо другой им не конкуренты. Ибо только Warrior обладает столь обширным набором специальных навыков, призванных не давать ведомым AI противникам отвлекаться на иные цели, кроме грызни воинского железа.

Увы, роль танка хоть и почетна, но весьма хлопотна. Несущий на себе сие бремя находится в постоянном напряжении, контролируя ситуацию, дабы вовремя пресечь поползновения всевозможных вредных для здоровья субъектов добраться до кастерских телес. Что изрядно напрягает и далеко не всем по вкусу. Поэтому разнообразия ради очень полезно бывает побегать соло. И тут возможны противоречия. Исполняя сольные партии по групповым партитурам, вы очень быстро поймете, что это разновидность мазохизма. воин вне партии нуждается в мощном двуручном оружии и специализациях, способствующих причинению максимального урона оппонентам. А удобно расположиться на двух стульях (защитном и атакующем), к сожалению, не получается. Потому вам предстоит сделать собственный вы-

Силовое поле вокруг Даларана

Играбельные расы

Альянс

Стартовая локация: *Northshire, Elwynn*

Столица: *Stormwind*

Доступные классы: *Rogue, Warlock, Warrior, Paladin, Priest, Mage*

Люди - они и в Азероте люди. Самая привычная и разносторонняя раса. Среди потомков Адама и Евы были и великие короли, и гениальные маги, и беспринципные убийцы и предатели. Люди изначально обладают бонусами к параметру Spirit и скиллам владения мечом и булавой, сведущи в дипломатии (благодаря чему быстрее набирают faction points), а также лучше других рас способны обнаруживать скрывающихся врагов (способность Perception). Кроме того, к человеческой расе принадлежат самые симпатичные девушки в игре.

Стартовая локация: *Teldrassil*

Столица: *Darnassus*

Доступные классы: *Druid, Hunter, Warrior, Priest, Rogue*

Ночные эльфы - загадочные и бесконечно стильные обитатели сумеречных лесов. Потеряв свое бессмертие в финале War3, они так и не смирились с этой утратой и теперь озабочены созданием и защитой нового Мирового Древа, которое бы вновь обеспечило им вечную жизнь. Эльфы имеют больший шанс уклониться от атаки, устойчивы к магии Природы, могут принимать частичную невидимость (знаменитый Shadowmeld), а после смерти превращаются в Wisp'ов (в таком виде они перемещаются на 50% быстрее).

Стартовая локация: *Anvil Marr, Dun Morogh*

Столица: *Ironforge*

бор в пользу того или иного стиля игры.

Боевые способности воина делятся на три категории: Arms, Fury, Protection. Большинство боевых способностей при использовании расходуют ярость (Rage), которая повышается при нанесении или получении урона.

Способности

Arms

Battle Stance (1) - одно из трех боевых состояний. Является обязательным условием для выполнения некоторых приемов. Умение грамотно переключаться во время боя с одного состояния на другое - основа воинского искусства в WoW.

Heroic Strike (1, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56) - мощный удар, наносящий дополнительный урон.

Charge (4, 26, 46) - "Атака сходу". Наносит небольшой урон и, самое главное, генерирует какое-то количество ярости для начальной стадии боя.

Rend (4, 10, 20, 30, 40, 50, 60) - воинский DoT (Damage over Time). Рана, которая кровоточит, нанося монстрам постоянный урон в течение определенного времени. Урон, впрочем, весьма незначительный, поэтому боевое применение весьма ограничено.

Thunder Clap (6, 18, 28, 38, 48, 58) - "электрошок", поражающий до четырех окружающих вас монстров. Наносит незначительный урон и замедляет атаку на 10% в течение тридцати секунд.

Hamstring (8, 32, 54) - специальный удар, наносящий монстрам небольшое повреждение и замедляющий скорость их передвижения до 65% от "расчетной" в течение пятнадцати секунд. Отличный прием для уменьшения прыти чрезмерно подвижных противников. Особенно ценен в PvP.

Overpower (12, 28, 44, 60) - специальная атака, используемая после того, как ваша цель уклонилась (Dodge) от вашего удара. Хороша тем, что от нее невозможно уклониться и ее нельзя парировать или блокировать. Прокачанная соответствующим талантом, позволяет в 50% попаданий наносить критические повреждения. Очень полезна в бою против "уклончивых" противников (например, Rogue).

Пришли в лес с факелом, энтов рубим... Заветам Сарумана верны!

Mocking Blow (16, 26, 36, 46, 56) - специальный удар, вынуждающий его жертву в течение шести секунд атаковать вас и только вас. Опять же, одна из фич, доказывающая, что лучше воина танка нет.

Retaliation (20) - палочка-выручалочка воина. В течение пятнадцати секунд вы автоматически контратакуете любую атаку любого количества атакующих вас врагов (за исключением тех, кто со спины), нанося им стандартный урон. Если бы еще ее можно было использовать чаще, чем один раз в тридцать минут.

Mortal Strike (40, 48, 54, 60) - мощный мгновенный удар, наносящий большой урон и на 50% снижающий эффективность любого лечения, применяемого оппонентом. Лучшее из того, что имеет воин в своем арсенале. Если вы избрали атакующий вариант развития своего персонажа, то без данного приема вам никак не обойтись. Минус его в том, что первый ранг может быть взят только при прокачке одноименного таланта. Для того, чтобы получить его на сороковом уровне, вам придется потратить все "талантливые" очки исключительно на Arms в ущерб остальным категориям. Поэтому вряд ли имеет смысл приобретать данную способность на уровнях ниже пятидесятого.

Fury

Battle Shout (1, 12, 22, 32, 42, 52) - боевой крик, повышающий атакующую мощь (Attack Power) всех членов партии. Дает прибавку к урону, особенно полезен в группе.

Demoralizing Shout (14, 24, 34, 44, 54) - еще один боевой крик. Уменьшает атакующую мощь окружающих вас монстров.

Cleave (20, 30, 40, 50, 60) - атака, наносящая урон одновременно двум близстоящим врагам.

Intimidating Shout (22) - боевой крик, на восемь секунд останавливающий того врага, которого вы атакуете, а всех остальных, находящихся в "радиусе поражения", обращающий в бегство. Весьма эффективное оружие в умелых руках.

Execute (24, 32, 40, 48, 56) - добивающий удар. Наносит большой урон, но может быть использован

Мой первый инфернал

Доступные классы: *Hunter, Warrior, Paladin, Priest, Rogue*

Дварфы - знакомые всем подземные карлы, твердые и надежные как скала, упрямые как горные бараны. Лучше других рас обращаются с огнестрельным оружием, устойчивы к холоду, умеют обнаруживать сундуки с сокровищами прямо на карте (способность Treasure Finding) и временно обращаться в камень (Stoneform), обретая невосприимчивость к отравлениям, болезням и кровотечению.

Стартовая локация: *Anvil Marr, Dun Morogh*

Столица: *Ironforge*

Доступные классы: *Warrior, Rogue, Mage, Warlock*

Гномы - маленькие интеллектуалы, непревзойденные изобретатели и хитрецы. Именно они привнесли в мир Warcraft такие "антифэнтезийные элементы", как танки, вертолеты, подводные лодки и даже метро. Гномы прекрасно умеют выпутываться из ловушек (способность Escape Artist), обладают бонусами к Engineering и Intelligence и устойчивостью к Arcane-магии.

Орда

Orcs

Стартовая локация: *Durotar*

Столица: *Orgrimmar*

Доступные классы: *Hunter, Warlock, Warrior, Shaman, Rogue*

Орки - вечные противники людей, зеленокожие накачанные варвары. В WoW они как бы отреклись от демонической магии и стремятся к единению с природой, но количество орков-чернокнижников среди играющих наводит на противоположенные мысли. Орки способны временно увеличивать Attack Power (спелл Blood Fury), устойчивы к оглушению, обладают бонусом к владению топором, а их ручные звери наносят больше урона.

только в том случае, если у оппонента осталось менее 20% здоровья.

Challenging Shout (26) - боевой крик, вынуждающий всех близстоящих монстров в течение шести секунд атаковать вас. Что-то вроде "подвига Александра Матросова".

Berserker Stance (30) - боевое состояние. Добавляет 3% к вашему шансу на критический удар и 10% к получаемому урону. Является обязательным условием для выполнения некоторых приемов.

Intercept (30, 42, 52) - очень напоминает Charge, но только не генерирует ярость, а тратит ее, может быть использована в бою и станнит оппонента на три секунды.

Slam (30, 38, 46, 54) - удар, причиняющий небольшой дополнительный урон по сравнению со стандартной атакой. Наносится с задержкой в полторы секунды (при помощи соответствующего таланта задержку можно сократить до одной секунды). Дает возможность атаковать медленным оружием быстрее, чем стандартными ударами.

Berserker Rage (32) - воин входит в состояние боевой ярости, приобретая на десять секунд иммунитет к страху и стану. Помимо этого, получаемый урон генерирует дополнительную ярость.

Whirlwind (36) - "вертушка", наносящая урон четырем или менее противникам в радиусе восьми ярдов

Pummel (38, 58) - толчок, наносящий минимальный урон, но зато сбивающий каст волшебствующим противникам. Прием обязательный к употреблению.

Recklessness (50) - в течение пятнадцати секунд большинство атак воина наносят критические повреждения. Кроме того, на этот же срок он приобретает иммунитет к страху. Все это за счет получения на 20% большего урона от вражеских атак.

Protection

Defensive Stance (10) - защитное боевое состояние. Уменьшает на 10% наносимый и получаемый урон. Является необходимым условием для выполнения многих защитных приемов.

Sunder Armor (10, 22, 34, 46, 58) - прием, снижающий на тридцать секунд уровень брони врага. Злит монстров, настраивая их против вас, потому весьма эффективен при "танковании".

Bloodrage (10) - генерирует ярость за счет здоровья. Иногда, как ни странно, приносит последнему пользу.

Taunt (10) - переключает внимание "отвлекшихся" монстров снова на вас. Является одной из ключевых способностей в искусстве "танкования".

Верх цинизма - ловля рыбы в священном эльфийском фонтане

Shield Bash (12, 32, 52) - удар щитом, наносящий небольшой урон и прерывающий начавших колдовать недружественных кастеров. Коли в ваших руках щит, а перед вами - колдующий маг, то при всем многообразии выбора другая альтернатива - только Pummel.

Revenge (14, 24, 34, 44, 54) - мгновенная контратака противника, который парировал или блокировал вашу атаку или увернулся от нее. Сладость мести весьма разбавлена ее крайне незначительным уроном.

Shield Block (16) - в течение пяти секунд вы получаете 75% шанс на блокирование атаки противника. Увы, при каждом использовании может спасти не более, чем от одной атаки.

Disarm (18) - прием, обезоруживающий противника на десять секунд. Иногда этого бывает достаточно для победы.

Shield Wall (28) - в течение десяти секунд ваш щит поглощает 75% урона от физических и магических атак.

Trolls

Стартовая локация: *Durotar*
Столица: *Orgrimmar*
Доступные классы: *Hunter, Priest, Warrior, Shaman, Rogue*

Тролли - длинноухие и длинноносые союзники орков, лютые враги эльфов всех мастей (при этом сами эльфы, согласно фантазии Blizzard, произошли именно от троллей). К Орде принадлежат еще со времен Warcraft II. Обожают магию Вуду и сильнодействующие галлюциногены. Получив от врага критический удар, впадают в берсеркерскую ярость (Berserking), при этом повышая скорость атаки и кастования. Лучше других рас регенерируют раны, прекрасно обращаются с метательным оружием, а также имеют бонус при атаке на представителей животного мира.

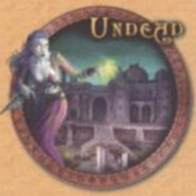
Tauren

Стартовая локация: *Redrock Mesa, Mulgore*
Столица: *Thunder Bluff*
Доступные классы: *Hunter, Warrior, Shaman, Druid*

Торены - здоровенные минотавры. Несмотря на грозный внешний вид, ведут достаточно мирный образ жизни - самая пацифистски настроенная раса из числа входящих в Орду. Обладают бОльшим запасом здоровья, нежели конкуренты, имеют бонус к профессии Herbalism и повышенную устойчивость к магии Природы. Конек торенов - способность War Stomp, удар копытом, временно выводящий из строя всех противников поблизости.

Undead

Стартовая локация: *Tirisfal Glades*
Столица: *The Undercity*
Доступные классы: *Rogue, Warlock, Warrior, Priest, Mage*



Самая неприятная, но довольно прикольная раса - восставшие мертвецы. Свобода от власти плохиша Lich King'а еще не гарантирует, что бывшие обитатели могил встали на путь истинный - к живым у них отношение однозначно враждебное. Мертвяки умеют временно становиться невосприимчивыми к "охмурению" и иному воздействию на сознание (способность Will of the Forsaken), могут пожирать трупы для восстановления здоровья (Cannibalize), устойчивы к магии Тени и почти не нуждаются в воздухе для дыхания под водой.

Таланты

Arms

1 уровень

Improved Heroic Strike

1/2/3 ранг - снижает стоимость использования приема на 1/2/3 очка ярости.

Deflection

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс парировать атаку на 1/2/3/4/5%.

Improved Rend

1/2/3 ранг - увеличивает наносимый Rend урон на 15/25/35%.

2 уровень (требует 5 очков в Arms)

Improved Charge

1/2 ранг - увеличивает количество генерируемой ярости на 3/6 очка.

Tactical Mastery

1/2/3/4/5 ранг - при переключении между боевыми состояниями сохраняется до 5/10/15/20/25 очков ярости.

Improved Thunder Clap

1/2/3 ранг - понижает стоимость Thunder Clap на 1/2/3 очка ярости.

3 уровень (требует 10 очков в Arms)

Improved Overpower

1/2 ранг - увеличивает шанс на критический удар на 25/50%.

Anger Management (требует 5 очков в Tactical Mastery)

Уровень ярости вне боя снижается на 30% медленнее.

Deep Wounds (требует 3 очка в Improved Rend)

1/2/3 ранг - при критических ударах причиняет оппоненту 20/40/60% вашего среднего урона в течение двенадцати секунд.

4 уровень (требует 15 очков в Arms)

Two-Handed Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый двуручным оружием, на 1/2/3/4/5%.

Impale (требует 3 очка в Deep Wounds)

1/2 ранг - увеличивает бонус к критическому удару на 10/20%.

5 уровень (требует 20 очков в Arms)

Axe Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс на критический удар на 1/2/3/4/5%.

Sweeping Strikes

Следующие 5 ударов наносят урон дополнительному оппоненту.

Mace Specialization

1/2/3/4/5 ранг - дает 1/2/3/4/5% шанс застаннить оппонента.

Sword Specialization

1/2/3/4/5 ранг - дает 1/2/3/4/5% шанс на дополнительную атаку против того оппонента, которому вы нанесли урон предыдущей атакой.

6 уровень (требует 25 очков в Arms)

Polearm Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс на критический удар на 1/2/3/4/5%.

Improved Hamstring

1/2 ранг - замедляет жертву на дополнительные 5/10%.

Mortal Strike (требует 1 очко в Sweeping Strikes)

1 ранг - наносит дополнительно 85 очков урона и снижает эффек-

Мирное сосуществование панд и барсов - не сказка, а реальность, нужно только не жалеть сил! А мы и не жалеем, каждый день новую панду подкладываем...

тивность лечения на 50% в течение десяти секунд.

Protection

1 уровень

Shield Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс блокировать атаку на 1/2/3/4/5%.

Anticipation

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает навык защиты на 2/4/6/8/10 пунктов.

2 уровень (требует 5 очков в Protection)

Improved Bloodrage

1/2 ранг - Bloodrage обойдется вам на 25/50% здоровья дешевле.

Toughness

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает броню на 2/4/6/8/10%.

Iron Will

1/2/3/4/5 - увеличивает шанс избежать Stun или Charm на 3/6/9/12/15%.

3 уровень (требует 10 очков в Protection)

Last Stand (требует 2 очка в Improved Bloodrage)

Эта способность дает 30% здоровья на двадцать секунд. По истечении этого времени дополнительное здоровье теряется.

Improved Shield Block (требует 5 очков в Shield Specialization)

1/2/3 ранг - позволяет Shield Block отражать дополнительную атаку и продлевает его действие на 0.5/1/2 секунды.

Численный перевес на нашей стороне, но мяснику на это наплевать

Эдвин Ван Клиф, элитный босс донжона Deadmines. Жить ему оставалось 15 секунд...

Improved Revenge

1/2/3 ранг - Revenge имеет 20/30/40% шанс застаннить оппонента на три секунды.

Defiance

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает угрозу, генерируемую вашими атаками, на 3/6/9/12/15% (т.е. повышает агрессивность монстров по отношению к вам).

4 уровень (требует 15 очков в Protection)

Improved Sunder Armor

1/2/3 ранг - снижает стоимость Sunder Armor на 1/2/3 очка ярости.

Improved Disarm

1/2/3 ранг - увеличивает продолжительность Disarm на 1/2/3 секунды.

Improved Taunt

1/2 ранг - снижает продолжительность "перезарядки" Taunt на 1/2 секунды.

5 уровень (требует 20 очков в Protection)

Improved Shield Wall

1/2 ранг - увеличивает продолжительность Shield Wall на 3/5 секунд.

Improved Shield Bash

1/2 ранг - дает Shield Bash 50/100% шанс на три секунды наложить silence на колдующего оппонента.

Concussion Blow (требует 3 очка в Improved Revenge)

Наносит оппоненту стандартный урон и станнит его на пять секунд.

6 уровень (требует 25 очков в Protection)

One-Handed Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый одноручным оружием, на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Protection)

Shield Discipline (требует 2 очка в Improved Shield Bash)

Повышает количество урона, поглощаемого щитом, на 50%. Кроме того, увеличивает урон от Shield Bash на 200% и угрозу, генерируемую этим приемом, на 100%.

Fury

1 уровень

Booming Voice

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает продолжительность Battle Shout и Demoralizing Shout на 10/20/30/40/50%.

Cruelty

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс на критический удар на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Fury)

Improved Demoralizing Shout

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает атаку оппонентов от воздействия вашего Demoralizing Shout дополнительно на 5/10/15/20/25%.

Unbridled Wrath

1/2/3/4/5 ранг - дает 8/16/24/32/40% шанс на генерацию дополнительного очка ярости, когда вы наносите урон оппоненту.

⬆ Гоблин, решивший поиграть в MechWarrior

3 уровень (требует 10 очков в Fury)

Improved Cleave

1/2/3 ранг - увеличивает дополнительный урон от Cleave на 20/40/60%.

Piercing Howl (требует 5 очков в Improved Demoralizing Shout)

Отправляет всех оппонентов вокруг вас в стан на шесть секунд.

Blood Craze

1/2/3 ранг - позволяет 5/10/15% от стандартной регенерации здоровья работать в ходе боя после того, как вам нанесли критический удар.

Improved Battle Shout

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к атаке от Battle Shout на 5/10/15/20/25%.

4 уровень (требует 15 очков в Fury)

Improved Execute

1/2 ранг - снижает стоимость Execute на 2/5 очков ярости.

Enrage

1/2/3/4/5 ранг - после того, как вы стали жертвой критической атаки, дает 8/16/24/32/40% бонус к пяти следующим вашим атакам или на пятнадцать секунд.

5 уровень (требует 20 очков в Fury)

Improved Slam

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время, необходимое на Slam, на 0.1/0.2/0.3/0.4/0.5 секунд.

Death Wish

На 30 секунд повышает наносимый урон на 20% и дает иммунитет к страху. Понижает вашу броню и все сопротивления на 20%.

Improved Intercept

1/2 ранг - уменьшает время на перезарядку Intercept на 5/10 секунд.

6 уровень (требует 25 очков в Fury)

Improved Berserker Rage

1/2 ранг - увеличивает длительность Berserker Rage на 3/6 секунд.

Flurry

1/2/3/4/5 ранг - после того, как вы нанесли критический удар, скорость ваших следующих 4 атак увеличивается на 10/15/20/25/30%.

7 уровень (требует 30 очков в Fury)

Bloodthirst

После того, как вы убили оппонента, следующая ваша атака наносит на 100% больше урона.

Расы: *Night Elves, Tauren*

Важнейшие параметры: *Strength, Stamina, Intelligence, Spirit*

Доступная броня: *Cloth, Leather*

Доступное оружие: *Staves, Daggers, Maces, Fist Weapons*

Достоинства:

+ большая гибкость в управлении;

+ возможность превращения в разных животных и обретения новых способностей;

+ возможность воскрешать во время боя;

+ возможность лечения и накладывания бонусов;

+ большая скорость перемещения в Travel Form;

+ разнообразие ролей в группе.

Недостатки:

– ограничен в выборе оружия и брони;

– четкая привязка способностей к разным формам;

Между прочим, этот мертвяк - девочка. А сразу и не скажешь...

– в каждой из форм уступает "чистым" классам с аналогичными способностями;
– доступен только двум расам;
– не может применять предметы, находясь в форме животного.

Друид, как и шаман, является одним из самых интересных и разноплановых классов. В своей обычной форме он представляет собой неплохого целителя, весьма полезного для присмотра за здоровьем группы. Уже неплохо, но не в этом главная фишка. На группу насели злые мобы? Раз! Друид превращается в медведя - махрового танка, героически отвлекающего на себя весь аггро в округе. До босса с ценным лутом не добраться просто так? Два! Вместо медведя мы видим черного кошака, способного безнаказанно рассекать в стелс-режиме и рвать вражьи глотки чуть хуже чистокровного разбойника. Нужно сплавать на дно морское, чтобы прибрать лежащий там квестовый предмет? Три! Друид перекидывается в моржа, чувствующего себя в морской стихии, как дома. Наконец, при желании можно даже сэкономить на лошадке - собственные лапы в режиме гепарда несут друида немногим медленнее. Это четыре. Итого, мы имеем три полноценные и две вспомогательные формы в рамках одного класса, что делает нашего гринписовца одним из самых гибких "многостаночников" в игре. Понятно, что и подготовки он требует соответствующей.

Заклинания

Restoration

Mark of the Wild (1, 10, 30, 40, 50, 60) - основной усилитель в арсенале друида, временно повышает броню и все характеристики (правда, ненамного) у себя или дружественного игрока. Нужно держать его постоянно наложенным.

Healing Touch (1, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56) - основная лечилка, мгновенно восполняющая небольшое количество здоровья у друида или дружественного игрока.

Rejuvenation (4, 10, 16, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58) - еще одна лечилка, восстанавливает у друида или дружественного игрока бОльшее количество здоровья, чем Healing Touch, но в течение двенадцати секунд.

Regrowth (12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60) - и еще одна лечилка. Лечит еще больше и еще дольше.

Rebirth (20, 30, 40, 50, 60) - воскрешает дружественного игрока. Главное отличие от аналогичных спеллов других классов - может быть применено в бою.

Remove Curse (24) - снимает одно проклятье с выбранной цели.

Abolish Poison (26) - снимает эффекты яда с выбранной цели, но не всегда.

Tranquility (30, 40, 50, 60) - заклинание channeling-типа (т.е. в момент его выполнения друид не может двигаться или что-нибудь делать), суперлечилка, лечит всех дружественных игроков вокруг друида (полностью соответствует своему аналогу в Warcraft III).

Balance

Wrath (1, 6, 14, 22, 30, 38, 46, 54) - основное атакующее заклинание, зеленый шарик, наносящий средний nature-урон. Мало отличается от аналогичных спеллов других классов.

Thorns (6, 14, 24, 34, 44, 54) - возвращает часть нанесенного врагом урона самому врагу, накладывается на себя или дружественного игрока. Как и Mark of the Wild, должно быть постоянно наложено.

Moonfire (4, 10, 16, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58) - еще одно ключевое атакующее заклинание. Наносит чуть меньший урон, чем Wrath, зато кастуется мгновенно и причиняет еще и небольшой DoT-урон.

Entangling Roots (8, 18, 28, 38, 48, 58) - парализует противника на месте и наносит небольшой DoT-урон. Очень полезный спелл, позволяющий безнаказанно расстреливать врага с расстояния.

Hibernate (18, 38, 58) - усыпляет противника на двадцать, тридцать и сорок секунд, эффект обнуляется, если его атаковать. Неплохое средство контроля толпы.

Faerie Fire (18, 30, 42, 54) - уменьшает AC цели и не дает ей возможности принимать невидимость.

Starfire (20, 26, 34, 42, 50, 58) - достаточно мощное атакующее заклинание, наносит высокий arcane-урон. Правда, требует 3,5 секунды на подготовку.

Soothe Animal (22, 38, 54) - успокаивает животное, уменьшая его радиус аггро. Неплохой спелл для относительно безопасной прогулки по лесу, только учтите, что он не действует на мобов слишком высокого уровня (40 или 55, в зависимости от уровня, на 3 уровне спелла он действует на зверей до 70 уровня, т.е. вообще на всех).

Nature's Grasp (10, 18, 28, 38, 48, 58) - дает шанс, что на атакующего противника будет автоматически скастован Entangling Roots.

Barkskin (44) - на пятнадцать секунд уменьшает наносимый друиду физический урон на 20%. Также во время действия атаки врагов не сбивают каст, однако скорость каста и атак самого друида снижается.

Hurricane (40, 50, 60) - наносит серьезный урон всем противникам вокруг друида, к тому же замедляет их атаку на 20%. Довольно эффективный спелл, жаль, появляется поздно.

Feral Combat

Bear Form (10) - позволяет принимать форму медведя, получая бонусы к броне, здоровью и attack power, и сбивает polymorph. В этом режиме друид действует аналогично воину и расходует ярость вместо маны.

Demoralizing Roar (10, 20, 32, 42, 52) - уменьшает attack power окружающих монстров, аналогично Demoralizing Shout у воина. Доступно только в Bear Form.

Maul (10, 18, 26, 34, 42, 50, 58) - добавляет некоторое количество

урона к следующей атаке. Доступно только в Bear Form.

Enrage (12) - генерирует ярость за счет 75% снижения брони. Как и Bloodrage у воина, применяется в экстренных ситуациях. Доступно только в Bear Form.

Bash (14, 30, 46) - оглушает цель на короткое время, аналогично Hammer of Justice у паладина. Доступно только в Bear Form.

Swipe (16, 24, 34, 44, 54) - атака, наносящая урон одновременно трем близстоящим врагам, аналогично Cleave у воина. Доступно только в Bear Form.

Aquatic Form (16) - позволяет принимать форму тюленя, защищает от polymorph. Увеличивает скорость перемещения в воде и снимает ограничения на время пребывания под водой.

Cat Form (20) - позволяет принимать форму пантеры, получая бонус к attack power и сбивает polymorph. В этом режиме друид действует аналогично разбойнику и расходует энергию вместо маны.

Claw (20, 28, 38, 48, 58) - opening move, наносит чуть больший урон, чем обычная атака, аналогично Sinister Strike у разбойника. Дает один комбо-поинт. Доступно только в Cat Form.

Rip (20, 28, 36, 44, 52, 60) - finishing move, наносит средний DoT-урон, игнорирует броню. Аналогично Rupture у разбойника. Доступно только в Cat Form.

Prowl (20, 40, 60) - позволяет становиться невидимым для мобов одного с героем уровня и ниже, нарушается с первой атакой. В этом режиме скорость передвижения заметно снижается. Аналогично Stealth у разбойника. Доступно только в Cat Form.

Shred (22, 30, 38, 46, 54) - opening move, применяется со спины. Удар наносит 225% от обычного урона. Дает один комбо-поинт. Аналогично Backstab у разбойника, но более эффективно. Доступно только в Cat Form.

Rake (24, 34, 44, 54) - opening move, наносит небольшой прямой урон и затем еще средний DoT-урон. Дает один комбо-поинт. Доступно только в Cat Form.

Tiger's Fury (24, 36, 48, 60) - увеличивает наносимый урон в течение четырех секунд. Достаточно эффективный прием для быстрого нанесения больших повреждений. Доступно только в Cat Form.

Dash (26, 46) - увеличивает скорость перемещения, может использоваться одновременно с Prowl. Аналогично Sprint у разбойника. Доступно только в Cat Form.

Cower (28, 40, 52) - не наносит никакого урона, но понижает уровень агрессивности моба (в случае успеха он теряет всякий интерес к игроку), аналогично Feint у разбойника.

Challenging Roar (28) - боевой рык, вынуждающий всех близстоящих монстров в течение шести секунд атаковать друида, аналогично Challenging Shout у воина. Доступно только в Bear Form.

Читавшие Day of the Dragon должны сразу же узнать это место...

Travel Form (30) - позволяет принимать форму гепарда. Увеличивает скорость на 40% и сбивает polymorph. Нельзя использовать в помещениях.

Faerie Fire (Bear) (20, 30, 42) - аналогичен обычному Faerie Fire, но используется в форме медведя. Доступно только в Bear Form.

Faerie Fire (Cat) (25, 30, 42) - аналогичен обычному Faerie Fire, но используется в форме пантеры. Доступно только в Cat Form.

Ravage (32, 42, 50, 58) - opening move, применяется из режима Prowl, со спины. Наносит 350% от обычного урона плюс серьезный дополнительный урон, однако не может применяться в открытом бою. Дает один комбо-поинт. Аналогично Ambush у разбойника, но более эффективно. Доступно только в Cat Form.

Track Humanoids (32) - позволяет отслеживать гуманоидных противников на миникарте, аналогично

Профессии

Все профессии (trade skills) в игре делятся на три категории - добывающие (добыча ингредиентов для крафтинга), производственные (непосредственно крафтинг) и обслуживающие (дополнительные услуги). Можно выучить не более двух профессий одновременно (кроме Cooking, First Aid и Enchanting, все три можно и нужно взять в дополнение к любым другим). Оптимальный вариант для игрока одиночки - взять добывающую и соответствующую производственную (например, Mining плюс Blacksmithing). Если вы работаете сообща с другими крафтерами или добытчиками, можете брать сразу две производственных (но в этом случае вы попадаете в зависимость от "подельников") или две добывающих. Кроме того добывающие профессии - хороший способ быстро заработать деньги. Базовые рецепты для крафтинга продаются у NPC-тренера, однако более продвинутые варианты можно купить только у вендоров в высокоуровневых областях или (с большой наценкой) на аукционах. Для получения самых крутых рецептов приходится выполнять специальные квесты.

Добывающие профессии

Herbalism

Сбор разнообразных растений. В первую очередь, эта профессия нужна для алхимиков. Кроме того, она может также пригодиться и разбойнику как средство добычи ингредиентов для приготовления ядов. Вместе с этой профессией вы получаете способность Find Herbs, которая открывает на миникарте расположение близлежащих полезных растений. Кроме того, разные виды трав произрастают в различных местах:

- на открытой местности: Peacebloom, Mageroyal, Kingsblood;
- в лесу: Silverleaf, Briarthorn;
- в холмистой местности: Bruiseweed, Snakeroot, Wild Steelbloom;
- неподалеку от зданий: Bruiseweed;
- на кладбищах: Grave Moss;
- в болотистой местности: Stranglekeep.

Skinning

Снятие шкур убитых животных. Очень часто берется как основная добывающая профессия, т.к. убивать животных приходится в любом случае, и за сырьем не нужно бегать по всей карте. Для работы необходим нож (Skinning Knife). Шкуры используются в Leatherworking, а также (гораздо реже) в Tailoring и Engineering.

Fishing

Ловля рыбы. Профессия на любителя (хотя выловленное и может здорово пригодиться для alchemy и cooking) - процесс ловли занимает порядочно времени, и нужно всегда четко следить за поплавком, чтобы вовремя подсечь рыбку (промедлите - добыча уйдет). Выловленная рыба используется в Cooking. Также есть небольшой

одноименной способности у охотника. Доступно только в Cat Form.

Frenzied Regeneration (36, 46, 56) - экстренная лечилка у медведя, конвертирует ярость в здоровье (из расчета 10 хитов за один пункт ярости, до 10 пунктов). Доступно только в Bear Form.

Pounce (36, 46, 56) - opening move, применяется из режима Prowl, со спины. Парализует жертву на 2 секунды и наносит средний DoT-урон. Дает один комбо-поинт. Доступно только в Cat Form.

Dire Bear Form (40) - позволяет принимать форму более мощного медведя. Наборы способностей Bear и Dire Bear идентичны.

Feline Grace (40) - уменьшает урон от падения с большой высоты. Аналогично Safe Fall у разбойника. Доступно только в Cat Form.

Таланты
Restoration

1 уровень

Improved Mark of the Wild

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Mark of the Wild на 7/14/21/28/35%.

Furor

1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс получить халявные 20 очков ярости при трансформации в медведя.

2 уровень (требует 5 очков в Restoration)

Nature's Focus

1/2/3/4/5 ранг - дает 12/24/36/48/60% шанс, что кастование Healing Touch и Regrowth не прервется при вражеском ударе.

Improved Healing Touch

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает стоимость Healing Touch на 3/6/9/12/15%.

Improved Enrage (требует 5 очков в Furor)

1/2 ранг - уменьшает время генерации ярости на 2/4 секунды и уменьшает снижение брони.

3 уровень (требует 10 очков в Restoration)

Combat Endurance

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает регенерацию здоровья в бою на 2/4/6/8/10%.

Gift of Nature

1 ранг - усиливает эффект от всех лечебных заклинаний друида (Healing Touch, Rejuvenation, Regrowth, Tranquility) на 5%.

Intensity

1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс получить халявные 40 очков энергии при трансформации в пантеру.

Ну и рожа у тебя, Шарапов!

4 уровень (требует 15 очков в Restoration)

Reflection

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает регенерацию маны во время кастования на 3/6/9/12/15%.

Improved Rejuvenation

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Rejuvenation на 3/6/9/12/15%.

Милейшая татуированная дварфиха

5 уровень (требует 20 очков в Restoration)

Nature's Swiftness (требует 5 очков в Nature's Focus)

1 ранг - когда активировано, следующее заклинание кастуется мгновенно. Перезарядка у этого удовольствия - 3 минуты.

Subtlety (требует 1 очко в Gift of Nature)

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает агро, генерируемый лечебными спеллами друида, на 4/8/12/16/20%.

Improved Tranquility

1/2 ранг - дает 40/80% шанс, что кастование Tranquility не прервется при вражеском ударе.

шанс выловить какое-нибудь оружие, шкатулку с сокровищами или даже The One Ring (да-да, то самое колечко - впрочем, оно попадается о-о-очень редко). Для работы необходима удочка (Fishing Pole), можно также использовать разные виды наживки для более успешной ловли.
И помните, в разных областях и в разное время суток рыба ловится разная.

Mining

Добыча руды. Основной источник сырья для Blacksmithing и Engineering. Для работы необходима кирка (Mining Pick). Поиск и добыча руды ведется по тому же принципу, что и в случае с растениями (Herbalism). Учтите только, что залежи руды практически всегда находятся в холмистой и скалистой местности, а особенно часто - в пещерах и донжонах. Более редкие виды руд лежат в высокоуровневых областях. Кроме того, при добыче руды вы практически всегда получаете пригоршню обычных камней (также используются в Blacksmithing и Engineering), а также (очень редко) драгоценные камни. Перед использованием "по назначению" руду нужно расплавить (Smelt) в кузнечном горне.

Производственные профессии

Alchemy

Основное назначение алхимии - производство разнообразных снадобий, от банальных лечилок до эликсиров уровня Elixir of Water Breathing (позволяет дышать под водой) и Elixir of Firepower (усиленный урон от огненных заклинаний). Накачанный разнообразными зельями игрок действует гораздо эффективнее, особенно, если сам не обладает усиливающими спеллами. Также на более высоких уровнях алхимики умеют превращать один вид сырья в другой (например, железо в золото) при помощи Philosopher's Stone. Для приготовления зелий необходимы пустые склянки (Vials). Эффекты от снадобий ограничены по времени.

Blacksmithing

Производство всевозможного оружия и металлических доспехов, а также полезных вещей вроде Skeleton Key (универсальный ключ для вскрытия замков) или Counterweight (увеличивает скорость атаки двуручным оружием). Обычно берется воинами и паладинами, по понятным причинам. Для работы необходим кузнечный молот (Blacksmith's Hammer) и наковальня (находится в любой кузнице).

Engineering

Профессия для ценителя PvP. Изготовляемые инженером предметы (в своей массе это разнокалиберная взрывчатка) не продать за большие деньги, но боевая польза от них достаточно высока, особенно если в группу соберутся несколько инженеров. Только инженеры со временем могут конструировать не имеющие аналогов предметы вроде водолазного шлема, очков ночного видения, огнемета или даже заводной овцы-камикадзе. Инженер может самолично собирать винтовки всех видов и

6 уровень (требует 25 очков в Restoration)

Improved Regrowth

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического эффекта лечения при помощи Regrowth на 10/20/30/40/50%.

7 уровень (требует 30 очков в Restoration)

Innervate (требует 5 очков в Reflection)

1 ранг - увеличивает регенерацию маны у друида или дружественного игрока на 400%.

Balance

1 уровень

Improved Wrath

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время кастования Wrath на 0.1/0.2/0.3/0.4/0.5 секунды.

Nature's Grasp

1 ранг - открывает одноименную способность.

Improved Nature's Grasp (требует 1 очко в Nature's Grasp)

1/2/3/4 ранг - увеличивает вероятность кастования Nature's Grasp на 15/30/45/65%, однако увеличивает его стоимость в мане до

Чистим фамильный склеп

Драконенок, наверное, сейчас жалеет, что отправился гулять без мамы

65/80/95/110 единиц соответственно.

2 уровень (требует 5 очков в Balance)

Improved Entangling Roots

1/2/3 ранг - дает 40/70/100% шанс, что кастование Entangling Roots не прервется при вражеском ударе.

Improved Moonfire

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает урон и шанс критического удара от Moonfire на 3/6/9/12/15%.

Nature's Reach

1/2 ранг - увеличивает дальность действия Entangling Roots, Wrath, Faerie Fire (не распространяется на Cat- и Bear-версии), Moonfire и Starfire на 10/20%.

Swifshifting

1/2/3 ранг - уменьшает задержку перед кастованием после превращения на 0,5/1/1,5 секунды.

3 уровень (требует 10 очков в Balance)

Improved Starfire

1/2/3/4/5 ранг - дает 3/6/9/12/15% шанс, что Starfire парализует врага на три секунды.

Omen of Clarity

1 ранг - дает шанс после удара в ближнем бою скастовать любое заклинание без расхода маны.

4 уровень (требует 15 очков в Balance)

Moonglow (требует 5 очков в Improved Moonfire)

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает стоимость Starfire и Moonfire на 2/4/6/8/10%.

Improved Thorns

1/2/3/4/5 ранг - дает 5/10/15/20/25% шанс, что Thorns нанесет дополнительные 100% урона.

Бонарт с верным боевым котом у врат Мордора... то есть, тьфу, Блэкрока

5 уровень (требует 20 очков в Balance)

Moonfury

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от Starfire и Moonfire на 2/4/6/8/10%.

Nature's Grace

1 ранг - после нанесения критического удара с помощью Starfire, Moonfire или Wrath уменьшает время кастования Healing Touch и Regrowth на одну секунду.

изготовлять боеприпасы к ним. Маст хэв для охотника с огнестрельным оружием.

Poisons

Эта профессия доступна только разбойникам (rogue). Яды делятся на разные виды по принципу действия - обычный урон, DoT-урон, замедление движения и т.д. Яд можно нанести на любое оружие, при этом эффект ограничен по времени. Во всем остальном этот скилл идентичен Alchemy.

Leatherworking

Самая распространенная профессия среди классов с ограничением на броню (Rogue, Shaman, Druid, Hunter). Позволяет, как нетрудно догадаться, изготовлять кожаную броню всех видов, а также "нашлепки" (armor kits) для увеличения AC. Практически всегда берется в паре со skinning, иначе потребуются большие затраты на закупку кожи и шкур.

Tailoring

Еще одна профессия по производству одежды, брони и сумок (которые весьма ценятся, особенно у молодых персонажей). На этот раз - из ткани. По понятным причинам, обычно берется магами, жрецами и клириками. Помимо разнообразных волшебных роб и ряс для ношения в боевых условиях, тэйлоры могут изготовлять "штатскую" одежду - рубашки, платья, костюмы, шляпы... В сражении от них толку нет, зато они считаются предметами престижа и распродаются "на ура" (в самом деле, какая девица откажется от мегасексапильной рубашечки Swashbuckler's Shirt?). Еще один момент связан с тем, что тэйлору не надо брать себе вторую профессию для добычи сырья - для изготовления одежды нужны

И в самом деле, почему Swashbuckler's Shirt пользуются таким спросом? Никак в толк не возьму...

Weapon Balance (требует 1 очко в Omen of Clarity)
1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от оружия на 2/4/6/8/10%.

6 уровень (требует 25 очков в Balance)

Vengeance (требует 1 очко в Nature's Grace)
1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара от Wrath, Starfire и Moonfire на 10/20/30/40/50%.

7 уровень (требует 30 очков в Balance)

Hurricane
1 ранг - открывает одноименную способность.

Feral Combat

1 уровень

Ferocity
1/2/3/4/5 ранг - уменьшает стоимость Maul, Swipe, Claw и Rake на 1/2/3/4/5 единиц ярости или энергии.

Improved Demoralizing Roar
1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Demoralizing Roar на 5/10/15/20/25%

2 уровень (требует 5 очков в Feral Combat)

Improved Bash
1/2 ранг - увеличивает продолжительность стана от Bash на 0,5/1 секунду.

Sharpened Claws
1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара в форме медведя или пантеры на 1/2/3/4/5%.

3 уровень (требует 10 очков в Feral Combat)

Improved Prowl
1/2/3/4/5 ранг - уменьшает вероятность быть замеченным в режиме Prowl.

Feral Charge
1 ранг - аналогично Intercept у воина, "атака сходу", которая парализует противника и сбивает его каст. Доступно только в Bear Form.

⬆ Пред Бонартом дружно в ряд крабы дохлые лежат

Blood Frenzy (требует 5 очков в Sharpened Claws)
1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс, что критический удар в форме пантеры добавит один комбо-поинт.

Primal Fury (требует 5 очков в Sharpened Claws)
1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс, что критический удар в форме пантеры добавит 5 единиц ярости.

4 уровень (требует 15 очков в Feral Combat)

Improved Shred
1/2 - уменьшает стоимость Shred на 5/10 единиц энергии.

Predatory Strikes
1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к attack power в форме пантеры 4/8/12/16/20%.

Faerie Fire (Cat)
1 ранг - открывает одноименную способность.

Faerie Fire (Bear)
1 ранг - открывает одноименную способность.

5 уровень (требует 20 очков в Feral Combat)

Thick Hide
1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к броне в форме медведя на 2/4/6/8/10%.

Feline Swiftness
1 ранг - увеличивает скорость на 30%. Нельзя использовать в помещениях. Доступно только в Cat Form.

6 уровень (требует 25 очков в Feral Combat)

Strength of the Wild (требует 5 очков в Predatory Strikes)
1/2/3/4 ранг - увеличивает бонус к силе в форме медведя или пантеры на 3/6/9/12%.

Improved Ravage
1/2 ранг - увеличивает шанс критического удара от Ravage на 5/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Feral Combat)

Primal Instinct
1 ранг - уменьшает количество маны, расходуемое для превращения в животных, на 25%.

Improved Pounce
1/2 ранг - дает 50/100% шанс, что Pounce добавит еще один комбо-поинт.

Вторая часть руководства будет опубликована в следующем номере.

обрывки ткани, которые просто выпадают из гуманоидных противников.

Cooking

В процессе игры вам неоднократно попадутся кулинарные ингредиенты - от мяса различных животных до острых приправ. Выучив Cooking, можно использовать их для приготовления разнообразных блюд, которые неплохо восстанавливают здоровье вне боя и повышают статсы. Новым рецептам невозможно научиться у тренера, они либо добываются как лут, либо покупаются у вендоров, либо достаются в качестве квестовых наград. В принципе, Cooking - не самое полезное умение (с гораздо большей выгодой найденные рецепты можно продавать на аукционе), однако для разбойника (rogue) эта профессия незаменима. Дело в том, что только с помощью Cooking можно готовить Thistle Tea, который моментально восстанавливает энергию (исключительно у rogue) до максимума. В серьезном бою этот напиток просто незаменим.

Обслуживающие профессии

Enchanting

Одна из самых сложных профессий. Энчантер не изготавливает предметы - он наделяет имеющиеся вещи новыми свойствами. В основном это выражается в виде перманентных бонусов к характеристикам. Сложность профессии связана с двумя моментами. Во-первых, ингредиенты для энчантинга добываются только путем переработки (disenchant) существующего uncommon- или rare-предмета. Сам предмет при этом пропадает, что, согласитесь, обидно. По этой причине игроку-нубу на этой ниве делать нечего. Во-вторых, свой "товар" энчантер не может продать вендору или выставить на аукционе, он должен постоянно рекламировать свои услуги в игровом чате, что предполагает наличие коммуникационных навыков, а также свободного времени (часами стоять в ожидании клиента). Зато заработок от этой профессии идет вполне пристойный, даже самые слабые бонусы продаются за 40-50 серебра. Энчантеры, как правило, существуют при гильдиях, где прокачанные сослуживцы несут им на переработку ненужный лут.

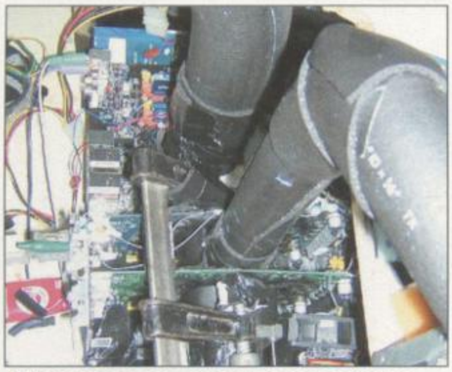
First Aid

Жизненно необходимая профессия. Позволяет изготовлять бинты из обрывков ткани. Бинты можно применять в бою, они быстро восстанавливают некоторое количество здоровья. Также можно делать бинты, вылечивающие от яда. Целебные зелья - это хорошо, но их можно принимать только один раз за несколько минут, нельзя принимать, а еда восполняет здоровье гораздо медленней и только в спокойной обстановке. Бинтами при желании можно лечить и окружающих.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Bros.

Новости о G70



Так выглядят экстремальные оверклокерские системы

По имеющимся данным, чип нового поколения от NVIDIA, известный под кодовым наименованием G70, будет поддерживать технологию сжатия текстур 3Dc, являющуюся сейчас одной из основных "фишек" ATI. Применение этой функции позволяет хранить в локальной памяти видеокарты вчетверо больший объем текстур. Это стало возможным благодаря открытости данного стандарта, что позволяет использовать его без финансовых отчислений ATI.

По предварительным неофициальным данным, опубликованным японским "железячным" сайтом *www.itdoor.net*, новинка от NVIDIA набрала в 3DMark05 15394 балла, обогнав предсерийный вариант карты ATI на ядре R520 более чем на тысячу "попугаев".

Для сравнения: максимальный результат в этом тесте, достигнутый при экстремальном разгоне SLI-системы с двумя GeForce 6800 Ultra (614/1386 МГц) и процессором AMD Athlon 64 (3439 МГц) равен 13356 баллам. - ***Д.В.***

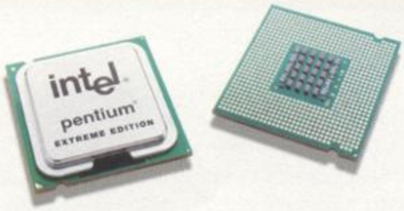
Athlon и Hyper-Threading

В новых двуядерных процессорах AMD Athlon 64 обнаружена поддержка фирменной технологии Intel, о чем говорят данные CPUID.

Поскольку архитектура AMD K8 принципиально не способна реализовать принципы виртуальной многопоточности вычислений, применяемых в Hyper-Threading, суть нововведения, похоже, заключается в том, что каждое из двух физических ядер этих процессоров будет рассматриваться приложениями, оптимизированными под эту технологию, как виртуальный процессор.

В итоге, похоже, AMD удастся заметно поднять результативность в приложениях, где раньше господствовали процессоры Intel: ведь обычные "настольные" многоядерники Pentium D, анонсированные этой компанией, также не поддерживают виртуальную многопоточность, сменив ее на физическую. Лишь ультрадорогие Pentium Extreme Edition будут способны использовать Hyper-Threading совместно с реальной многоядерностью. - ***Д.В.***

И снова о "многоядерниках"



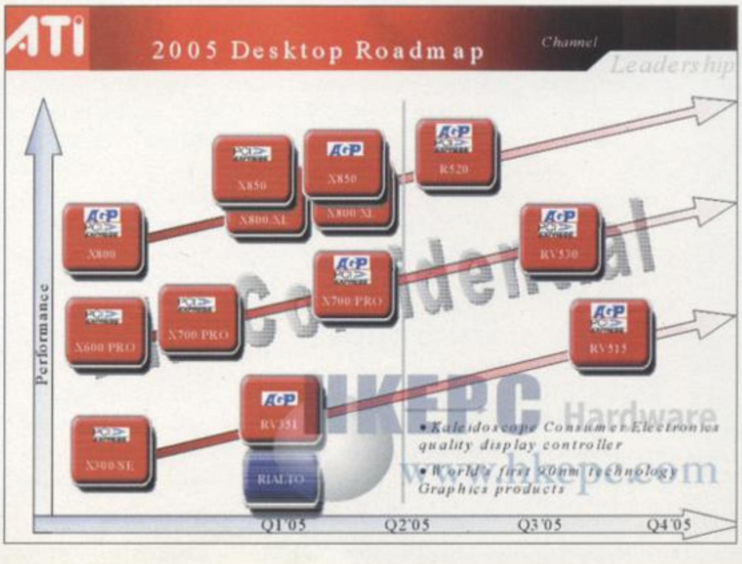
18 апреля компания Intel официально представила процессор Pentium Extreme Edition 840 и набор системной логики Intel 955X Express.

Процессор имеет тактовую частоту 3,2 ГГц, по 1 Мб кэш-памяти на каждое из двух ядер и поддерживает системную шину 800 МГц (что не позволяет в полной мере использовать возможности памяти DDR2 PC4200, в отличие от двух прошлых "экстремальных" моделей с частотой 3,46 и 3,73 ГГц, имеющих шину 1066 МГц). Технологический процесс 90 мкм, как и у всех последних процессоров компании.

Основное отличие дорогой ($999 в партиях от 1000 штук) новинки от пока еще не поступивших в продажу двуядерных процессоров Pentium D состоит в поддержке технологии Hyper-Treading (т.е. Pentium XE 840 имеет два физических и четыре виртуальных ядра). - ***Д.В.***

Планы ATI на текущий год

Согласно недавно появившемуся роадмапу ATI, производственные планы в этом году включают переход на ядро R520 в сегменте топовых решений, карты на основе ослабленного в сравнении с лидером ядра RV530 должны сменить решения на основе семейства X700, а в диапазон low-end решений старичка X300 (по сути переделку Radeon 9600 под шину PCI-E) сменят карты на чипах RV515.



Все заявленные новые чипы обеспечивают поддержку как PCI-E, так и AGP. Видно, канадские разработчики осознали свою ошибку, когда пользователи не ломанулись за новыми "матерями" с PCI-E x16, а предпочитали ставить новые карты в имеющиеся матплаты со слотом AGP, современных решений среднего уровня для которых ATI не имела. - ***Д.В.***

Портативно-креативный Seagate

Компания Creative Technology Ltd. выбрала Seagate в качестве стратегического поставщика дисковых накопителей для своих портативных устройств. В первую очередь речь идет о новых однодюймовых винчестерах серии ST1Series. Вот уже много лет Creative выпускает, помимо популярных звуковых карт для ПК, различные устройства потребительской электроники, такие, как портативные цифровые плееры Zen Jukebox. Компании Creative и Seagate планируют совместными усилиями разрабатывать новые продукты, что позволит улучшить возможности запоминающих устройств для портативной бытовой электроники.

Аналогичная романтическая связь образовалась между Seagate и Virgin Electronics. Последняя договорилась с первой о комплектации своего нового плеера Virgin Player 5GB единственным в мире однодюймовым жестким диском объемом (вы будете смеяться, но не плачьте) 5 Гбайт из той же линейки Seagate ST1. Емкость привода позволяет любителям музыки носить с собой до 1200 MP3 или 2400 WMA-композиций. - ***Bros.***

"Морские врата" в пустыне

Пиар-служба Seagate распространила информацию о том, что винчестерами компании было оснащено беспилотное транспортное средство, принявшее участие в гонке роботов в пустыне Мохаве. В соревновании Grand Challenge ("Великий Вызов") участвовали пятнадцать полностью самоуправляемых транспортных средств, в том числе робот-внедорожник Sandstorm ("Песчаная буря"), разработанный в университете Carnegie Mellon (команда Red Team). Роботы-автомобили должны были за десять часов покрыть расстояние около 230 километров по пересеченной местности пустыни Мохаве, преодолев ряд искусственных и естественных препятствий. По правилам состязания, участвующие в гонке транспортные средства должны были быть полностью самоуправляемыми - без участия людей или живых существ. Единственные возможные команды, который могли давать разработчики своим детищам, - это запуск робота и его аварийная остановка. Компания Seagate предоставила современные винчестеры для оснащения команды Red Team и самоуправляемого транспортного средства Sandstorm. - Bros.

Машина будущего

Долгая память Xbox 360

Маленькая коробочка Xbox 2 (посвященной аудитории также известная как Xbox 360) растет на глазах и на дрожжах. Не без шаловливого участия пресс-группы Microsoft в Сети задули слухи о том, что консоль следующего поколения будет снабжена 512 мегабайтами ультраскоростной памяти UMA. А это, между прочим, в восемь раз больше того, что могла позволить себе страдающая провалами оперативной памяти старушка Xbox. Архитектура UMA вполне конкурентоспособна с DDR-внутренностями наших настольных боевых товарищей, так что от персональных компьютеров консоль следующего поколения первое время отставать не будет.

Так или иначе, в массовую эксплуатацию Xbox 2 поступит, по мудрым прогнозам, не раньше начала 2006 года, когда 512 мегабайт на PC будут достоянием графы "минимальные системные требования". В любом случае, фора у Microsoft есть. - ***Bros.***

MIT Media Lab - дом, где разрабатываются мечты

Николас Негропонте - отец проекта

Ноутбуки: курс на неприлично низкую цену

Так называемые "бедные рынки" в самом скором времени может захлестнусь цунами стодолларовых ноутбуков. Именно такая цена станет ориентиром для компаний, которые решатся откликнуться на призыв фонда MIT Media Lab Массачусетского технологического университета. Несмотря на то, что идея выглядит весьма и весьма авантюристически, энтузиасты уже начали составлять первые спецификации будущих чудо-малышей. Так, эксперты делают предположение о том, что дисплей сверхдешевого портативного ПК будет изготавливаться из полимерного материала под названием "электронная бумага" (отражает только белый и черный цвета). Экран с диагональю 12 дюймов будет стоить порядка $30. Столько же в рамках самосбора обойдется процессор от компании AMD. По $5 будут стоить аккумулятор и клавиатура, $20 - системный блок. 10 долларов аналитики пытаются заначить для оплаты услуг по доставке товара до места реализации и проведения грамотной рекламной компании. На все компьютеры предполагается устанавливать бесплатную практически народную Linux. Наиболее вероятным сегментом PC-рынка, который смогут отвоевать не шибко мощные и технологичные устройства, является сфера участия в различных правительственных программах по компьютеризации и информатизации населения. - ***Bros.***

Saitek выпустила дальнобойно-марафонский джойстик

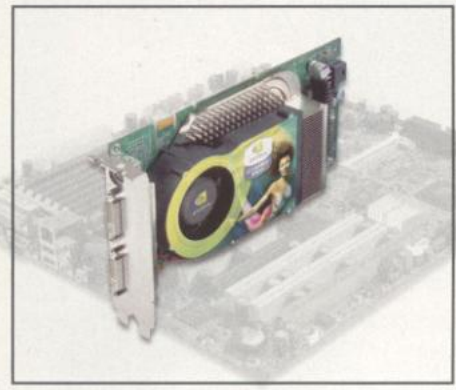
Спокойной жизни инопланетян наступает очередной Армагеддон. Компания Saitek выпустила контроллер, которого мы не видели, пожалуй, со времен первого Wing Commander и 386х персоналок. Cyborg Evo Wireless Joystick имеет беспроводное соединение с ПК (максимальная "дальнобойность" - 30 метров), отличается нехилой эргономичностью и способен на пятидесятичасовые марафонские "заигры" без единой подзарядки батарей. Стоимость чуда - $60-70. - ***Bros.***

SLIВКИ ОБЩЕСТВА ВИДЕОКАРТ

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Одна голова - хорошо, а две - лучше.
Народная мудрость

Одна голова - хорошо, а две - много.
Альтернативный вариант той же мудрости



Наверное, уже все знают о технологии SLI, продвигаемой компанией NVIDIA как решение для экстремальных геймеров, готовых заложить в ломбард последние трусы ради железки, позволяющей выжать пару лишних fps. Оставшимся за бортом прогресса напомним, что данная технология подразумевает совместную установку и работу двух PCI-E видеокарт в одной системе (разумеется, требуется поддержка режима SLI матплатой), и в теории сулит до 100% прироста скорости в 3D приложениях (в первую очередь, конечно, в играх). О расчете на экстремалов-перфекционистов говорит хотя бы тот факт, что самая дешевая видеокарта, которую NVIDIA предлагает использовать в SLI-системах, - это отнюдь не копеечная GeForce 6600GT, которая относится к верхне-среднему ценовому уровню и своим быстродействием даже в одиночном варианте удовлетворяет потребности абсолютного большинства пользователей.

Ничто не ново

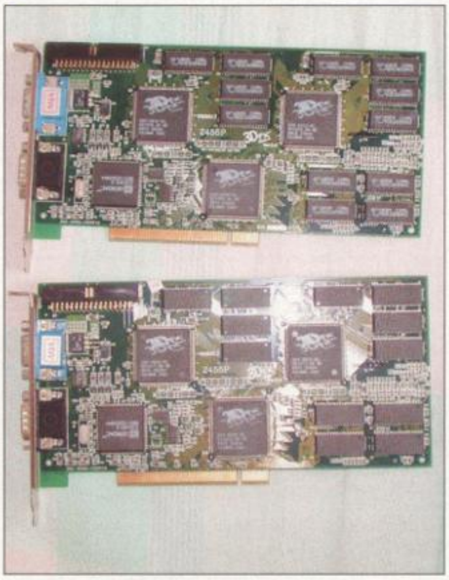
Нынешний вариант NVIDIA с двумя графическими процессорами, работающими на одно приложение, отнюдь не является первой ласточкой в этой сфере. Достаточно вспомнить такие решения, как 3Dfx Voodoo 2, также использовавшую технологию SLI (правда, расшифровывалась она в те далекие времена XX века как Scan Line Interleave, в отличие от нынешней Scalable Link Interface). Причем сходство этих технологий, похоже, кроется не только в названии. Имеется информация, что над последними двумя поколениями графических чипов NVIDIA активно работали многие бывшие специалисты компании 3Dfx.

Также в прошлом встречались и варианты видеокарт с размещенными на одной подложке двумя графическими чипами (такой принцип используется и на некоторых видеокартах GeForce 6 series с применением технологии SLI). Можно привести в пример такие карточки, как старые ATI Rage Fury MAXX, 3Dfx Voodoo 5 5500 или относительно свежие (но полностью провалившиеся в продаже из-за низкой производительности) карты линейки Volari от XGI.

Большинство первых опытов с двумя графическими ядрами на одной плате или двумя совместно работающими видеокартами были не совсем удачными: прирост производительности относительно одиночного чипа не превышал 40%, причем отмечались многочисленные случаи неполной совместимости (а то и полной несовместимости) приложений с подобными аппаратными решениями.

Так смогла ли NVIDIA с помощью технологии SLI существенно улучшить прежние, прямо скажем, невеликие достижения в этой области? Обратимся к результатам тестов.

Вот они - самые первые SLI-карточки!



Наши подопытные

ATI Rage MAXX

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт (ATX 2.2)
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe (чипсет nForce4 SLI), драйвер nForce 6.53
Процессоры:
- Athlon 64 3200+ (2000 МГц, 512 Кб кэш L2)
- Athlon 64 3800+ (2400 МГц, 512 Кб кэш L2)

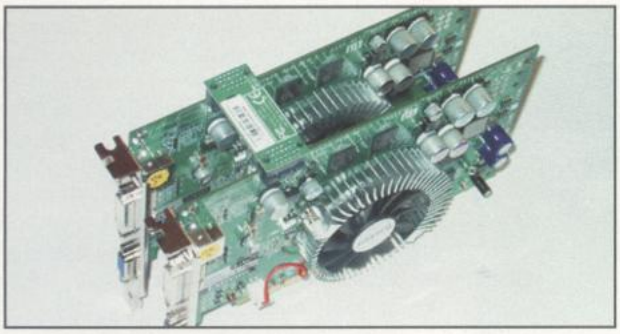
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu
RAM: 2x512 Мб OCZ Gold Series DDR500 (работа в режиме DDR400, латентность 2-3-2-5)
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ)
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Оптический привод: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + все обновления
Видеодрайвер: ForceWare 71.84 WHQL
Настройки видео: качество, все оптимизации включены

128 Мб Leadtek 6600GT TDH Extreme Version SLI Edition (GeForce 6600GT)

Цена набора из двух карт: $400

Пара GeForce 6600GT досталась нам в виде единой упаковки с двумя картами "экстремальной" версии (с тактовыми частотами 550/1120 МГц на чипе/памяти вместо штатных 500/1000). В комплекте, помимо самих карт, находились привычные кабели и переходники, пара игр, диск с ПО, а также SLI-мост для связи видеокарт (впрочем, наличие последнего излишне - все "мамки" на nForce4 SLI имеют его в комплекте).

Внешний вид нам уже знаком: отличия от карт Leadtek GeForce 6600, рассмотренных в прошлом тестировании, сводятся к модулям памяти GDDR 3 в BGA-упаковке и разъему для моста SLI. Также не обойдем стороной и разгонные возможности карты: память в "экстремальной" версии имеет время доступа 1,6 нс, что гарантирует работу на частоте 1250 МГц. Однако система охлаждения осталась без изменений и, надо отметить, что ее эффективность при работе в режиме SLI оставляет желать лучшего. Достаточно упомянуть, что разница температур между чипами верхней и нижней карт без нагрузки была порядка пяти градусов, а под загрузкой повышалась до десяти (и это притом, что напротив верхней, более горячей, карты на боковой стенке стоит вентилятор). У MSI NX6800GT



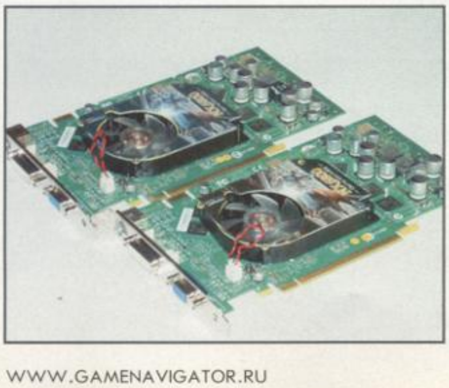
T2D256E, например, эта разница постоянно составляла 2-3 градуса во всех режимах - вот что значит эффективное охлаждение.

256 Мб MSI NX6800 TD256E (GeForce 6800)
Цена одной карты: $360

Надо сказать, что внешний вид карт несколько озадачил: вместо фирменного красного текстолита и оригинального кулера, характерных для MSI, подопытные экземпляры были на обычной зеленой подложке с простенькой системой охлаждения. Такой дизайн характерен для oem-вариантов видеокарт этой фирмы, но у нас-то - полновесный retail (да и на коробке размещена фотография карты "чисто MSI'ного" дизайна). Но, тем не менее, подвоха тут нет: изучение различных сайтов показало, что это нормальная комплектация. Видно, в MSI решили не особо усердствовать с системой охлаждения "бюджетной" карты высшего уровня (но зачем тогда на коробке рисовать фирменную систему охлаждения CopperUltra?).

Ну да ладно, по одежке судить не будем, тем более что данный вариант всего на $15 дороже, чем "oem в пакетике". За эту разницу в цене покупатель получит 14 дисков с играми и ПО, толстое руководство на англоязе по всему семейству видеокарт и многоязычное руководство по быстрой установке, а также определенную уверенность в целости карты (oem имеет куда больше шансов быть поврежденным при транспортировке). Про переходники и кабели писать не буду - все как у людей.

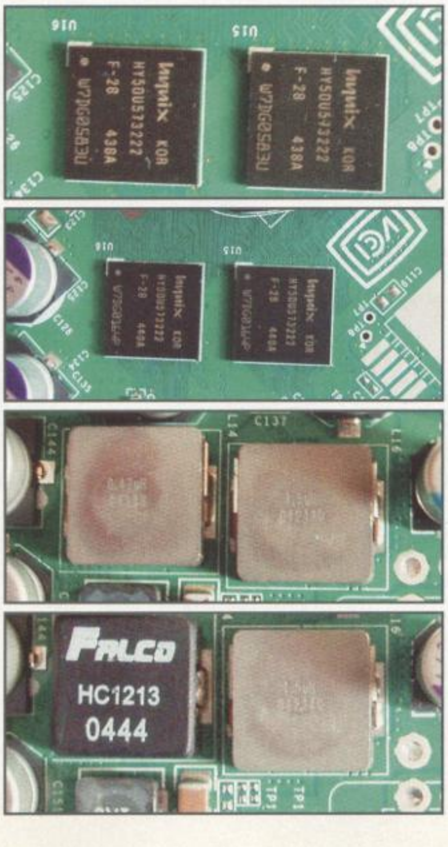
Тактовые частоты - стандартны для PCI-E варианта GeForce 6800: 325 МГц на чипе и 600 МГц на памяти (последний показатель на 100 МГц ниже, чем у AGP-варианта этой карты). Сразу возникают сомнения по уровню производительности в штатном режиме: чип несколько урезан в сравнении с 6800 GT/Ultra, его тактовая частота ниже, а память, которая и в AGP-варианте не блистала скоростью, еще более замедлена. Впрочем, время доступа 2,8 нс гарантирует частоту минимум 700 МГц, а учитывая, что микросхемы произведены фирмой Hynix, вполне можно рассчитывать на очень хороший разгон (например, на бывшей у автора ранее Leadtek A350 LX, оснащенной такими чипами, память держала частоту до 900 МГц).



К сожалению, тесты этой карты в режиме SLI провести не удалось: полученные нами два экземпляра оказались из разных партий (причем отличия оказались не только в номере серии, но и в некоторых нюансах конструкции самих карт, что можно заметить на фото). При попытке включить режим SLI вторая карта системой не задействовалась. В принципе, проблема решаема перепрошивкой BIOS видеокарт на одинаковую версию (что помогает даже в случае с видеокартами от разных производителей, а не только с различием серий в линейке одного бренда), но пока мы решили обойтись без этого.

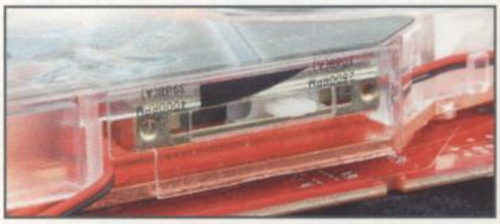
Для общего развития приведем данные этой карты в одиночном режиме.

Различия в примененных на платах деталях



256 Мб MSI NX6800GT T2D256E (GeForce 6800GT)
Цена одной карты: $475

При виде этих карт замешательства не возникло: это - "тот самый MSI", что видно с первого взгляда. На месте и вызывающе-красный цвет подложки, и оригинальный кулер, по дизайну сходный с референсным, однако с медным радиатором вместо алюминиевого, а также оснащенный ручным регулятором оборотов вентилятора в диапазоне от 2800 до 4000 об/мин.



Тактовые частоты стандартны: 350/1000 МГц.

Сохранился и недочет референсной системы охлаждения - отсутствие прямого контакта между радиатором и модулями памяти (да, память GDDR3 греется несильно, но запас карман не тянет).

Также отметим, что данные карты имеют 2 разъема DVI, так что подключать CRT-монитор придется через переходник.

Комплектация полностью идентична MSI NX6800 TD256E.

Наши тесты

Как обычно, в качестве синтетического теста нами используется 3DMark05 со стандартными и максимальными настройками качества в каждом из трех используемых разрешений.

Из трех обычных наших игровых тестов пришлось исключить DOOM 3. Уж не знаю, чья вина: кривых рук вашего покорного, излишней инициативы локализаторов "1С" или повышенного уровня магнитной активности солнца, но на отечественной, вполне лицензионной версии корректно провести тесты не удалось. В однопроцессорном режиме SLI никакого прироста не было (и даже распределение нагрузки между картами при выборе соответствующей опции драйвера не отображалось). В многопроцессорном же режиме наблюдалось ощутимое падение скорости - до 45% (хотя нагрузка между видеокартами и распределялась). К тому же на форумах в интернете удалось найти упомина-

Зеленые линии отображают распределение загрузки графических процессоров в режиме SLI

ния о такой же проблеме у ряда пользователей. Переустановка ОС на свежеотформатированный раздел и вдобавок с другого дистрибутива не помогла. А поскольку DOOM 3 известен как приложение, очень эффективно работающее в режиме SLI с приростом производительности до 80% от уровня одной карты (хотя насчет локализации напрашиваются сомнения), публиковать полученные недостоверные данные смысла нет.

Также мы оценим эффект от повышения скорости процессора в приложениях: первым числом в результатах тестов стоит значение, полученное с процессором Athlon 64 3200+, в скобках - результат с процессором Athlon 64 3800+.

Результаты тестирования

3DMark05

По полученным результатам видно, что режим SLI действительно дает немалое преимущество: пара GeForce 6600GT ощутимо обошла одиночную 6800GT. Однако видно, что с повышением разрешения и качества картинки скорость 6600GT падает намного сильнее: если при включении максимального уровня анизотропной фильтрации и четырехкратного сглаживания пара "шесть шестисотых" теряет свыше 30% производительности, то 6800GT (как одиночная, так и в режиме SLI) - 15-20%. При увеличении разрешения экрана потери 6800GT также меньше. В итоге уже в разрешении 1280x1024 с максимальным качеством картинки одиночная 6800GT становится быстрее пары 6600GT (которые при установках по умолчанию при разрешении 1024 на 768 точек выигрывали более 40%).

GeForce 6800 при работе на штатных частотах выглядит, мягко говоря, очень бледно. При цене почти вдвое большей, чем у GeForce 6600GT, на прогоне теста с "умолчальными" установками она даже уступает последней в скорости, и лишь повышение разрешения экрана и активизация опций улучшения изображения выводит ее вперед - сказывается вдвое более широкая шина памяти.

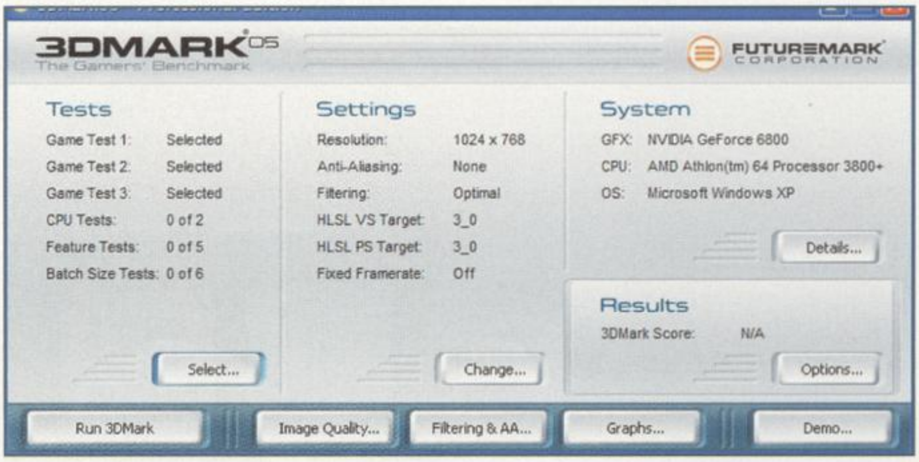
Воздействие процессора, как мы можем видеть, минимально: прибавки его мощности почти не заметно ни в каких режимах.

Игровые тесты

Перл-Харбор

Версия игры: 3.04m
Тестовый трек: TheBlackDeath.ntrk (из комплекта поставки игры)
Настройки игры: превосходный режим (Water=2, Forest=3), сглаживание 4x (AA 4x)3

В "Перл Харборе" наблюдается ощутимое преимущество GeForce 6600GT в режиме SLI над одиночной GeForce 6800GT в средних разрешениях, но в 1600x1200 последняя резко выходит вперед: 128-битной пропускной способности памяти в высоком разрешении с активированным сглаживанием паре младших "SLI'вок" не хватает. В

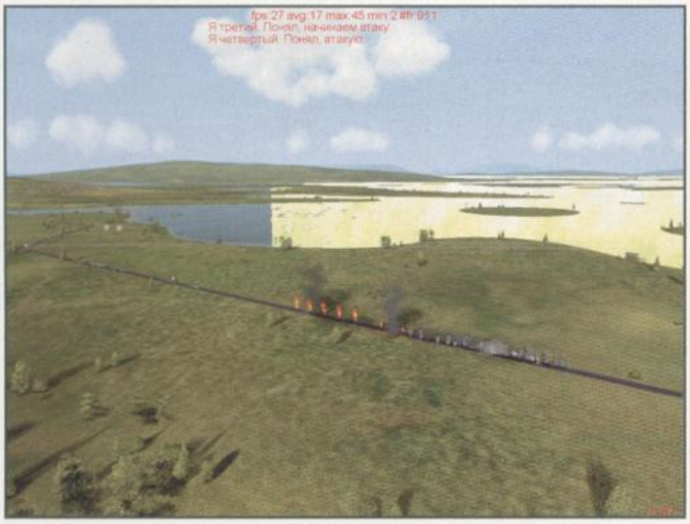


3DMark05

Карта/ Настройки		1024x768	1024x768 AA4x AФ16x	1280x1024	1280x1024 AA4x AФ16x	1600x1200	1600x1200 AA4x AФ16x
GeForce 6600GT	SLI	6858 (6960)	4375 (4459)	5388 (5479)	3147 (3222)	3876 (4092)	Не прошел
GeForce 6800GT		4825 (4892)	4002 (4009)	4055 (4112)	3199 (3246)	3300 (3333)	2274 (2315)
GeForce 6800GT	SLI	8790 (8873)	7296 (7374)	7523 (7602)	5971 (6002)	5791 (5823)	4027 (4058)
GeForce 6800		3652 (3669)	3004 (3058)	2961 (3014)	2361 (2511)	2452 (2464)	1889 (1911)

Игровые тесты

Карта/ Настройки		Перл Харбор 1024x768 AA4x	Перл Харбор 1280x960 AA4x	Перл Харбор 1600x1200 AA4x	Far Cry 1024x768 AA4x AФ8x	Far Cry 1280x1024 AA4x AФ8x	Far Cry 1600x1200 AA4x AФ8x
GeForce 6600GT	SLI	49 (55)	39 (42)	19 (22)	60 (63)	44 (47)	33 (34)
GeForce 6800GT		47 (49)	37 (38)	27 (28)	65 (69)	48 (51)	35 (37)
GeForce 6800GT	SLI	56 (65)	49 (56)	40 (44)	79 (81)	70 (72)	51 (53)
GeForce 6800		35 (37)	26 (27)	18 (19)	52 (54)	35 (37)	23 (25)



SLI в "Перл Харборе": быстро, но глючно

Всего одна обойма М-16 - и можно уху готовить!

этом режиме с ними почти сравнивается даже GeForce 6800 на штатных частотах.

Прирост от использования SLI невелик в низких разрешениях (порядка 25%) и заметно повышается в разрешении 1600x1200 (до 50%).

Одиночная GeForce 6800 без разгона с треском провалилась: 10% превосходства над гораздо более дешевой одиночной 6600GT назвать иначе, как полным фиаско, невозможно.

В этом тесте четко видна процессорозависимость игры: 20% прибавки мощности "камня" в SLI-режиме при низком разрешении повышают скорость на 15%, что является достаточно весомым результатом. С повышением же разрешения или при использовании одной видеокарты прирост скорости был минимален - производительность упиралась в видеоподсистему.

Но пока все это - лишь теоретические изыскания. Использовать шейдеры второй или третьей версии в режиме SLI в этой игре на настоящий момент затруднительно: отображение воды (в чем и есть главная прелесть шейдерных технологий) работает некорректно, что отмечено всеми владельцами SLI-систем на тематических форумах. Да, можно выставить шейдеры первой версии, которые работают "прямо", но с ними легко справляются как старшие карты прошлого поколения, так и одиночные "середнячки" последнего. Да и визуально это совсем не то.

Far Cry

Версия игры: 1.31 (локализация компании "Бука" + патчи 1.3 и 1.31)
Тестовый участок: с начала игры и до окончания первой перестрелки после выхода из пещеры
Настройки игры: максимальные, сглаживание 4x, анизотропная фильтрация 8x

Far Cry подтверждает уже прослеживающуюся закономерность: наибольший прирост наблюдается в высоких разрешениях. От добавки мощи процессора игра открещивается подобно 3DMark'у. Работа корректна, глюков не наблюдается. Хотя прироста все же хотелось бы большего: он даже в максимальном разрешении не дотягивает до 50%.

Выводы

Что же получается со SLI? Пока еще многие проблемы не решены до конца (та же совместимость двух видеокарт с разными версиями BIOS), а некоторые игры в принципе не могут поддерживать SLI по причине организации своего кадрового буфера (например, Flight Simulator 9 и Joint Operations). Но что поделать: при внедрении новых технологий обойтись совсем без проблем не получается никогда.

Но, с другой стороны, можно быть уверенным в том, что в дальнейшем технология будет развиваться и пользоваться все большей поддержкой разработчиков игр. Уже сейчас официально поддерживается около семидесяти игрушек, большинство из которых относится к столпам своих жанров. Компания ATI также готовит свой ответ технологии SLI под названием AMR (ATI Multi Rendering). Ну, а когда оба лидера рынка графических процессоров развивают одну идею, игроделы проигнорировать это никак не смогут.

Так что SLI - вещь перспективная, хотя пока и не отшлифованная до блеска.

Но - ближе к делу. Что же выбрать, если вы все же решили купить систему с поддержкой этой технологии?

SLI на основе двух GeForce 6600GT оправдан только в случае покупки системы, когда на более мощную видеокарту просто не хватает бюджета. Можно взять одну 6600GT и добавить к ней еще одну, когда появятся средства, получив таким образом своеобразный аналог GeForce 6800GT, купленный в рассрочку. При наличии же финансов лучше купить одну GeForce 6800GT: по реальной скорости в играх она примерно равна паре 6600GT, но не имеет никаких проблем с совместимостью и оставляет хороший запас на поднятие производительности в будущем (т.к. мощности одной такой карты вполне хватает на любую современную игру). А к тому времени, когда производительность потребуется нарастить, уже и технология будет куда более отлажена, и цена на карты снизится до более демократичного уровня.

А что же GeForce 6800? Стоит ли забывать о ней? Учитывая не совсем адекватную цене производительность этой карты в штатном режиме, рекомендовать ее к покупке людям, не увлекающимся разгоном, будет преступлением. Но оверклокеры могут на ней неплохо оттянуться, получив немалый бонус к производительности. Тестируемые экземпляры GeForce 6800 легко разогнались до уровня 410/825 МГц и 430/810 МГц, что примерно на 25% повысило скорость их работы (во втором случае прирост был чуть выше, чем в первом). В таком режиме они вполне оправдывают свою стоимость, но, как вы понимаете, гарантий успешного разгона никто не дает.

К тому же GeForce 6800GT, как известно, также частенько гонится до уровня 6800Ultra и даже выше, располагая преимуществом в архитектуре чипа, поэтому на полноценную замену ей простая 6800 все же не тянет.

Редакция благодарит компанию
НИКС Компьютерный Супермаркет
(www.nix.ru, тел. (095)974-3333)
за предоставленное
для тестирования оборудование

Н

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

БИТВА ДВУХ МАТЕРЕЙ

Дьявол скрывается в мелочах.
Прописная истина

Идея сравнить две материнские платы возникла спонтанно. Во время тестирования видеокарт в режиме SLI пришлось использовать две "мамы" на чипсете nForce4 SLI. Сначала тестирование шло на MSI K8N SLI Platinum, но она в самом разгаре процесса вдруг напрочь отказалась распознавать установленную оперативную память, после чего была отправлена в гарантийную мастерскую. Подыскать точно такую же быстро не удалось, поэтому была задействована материнка на том же чипсете - ASUS A8N-SLI Deluxe.

Поскольку эти платы не сильно отличаются по цене (ASUS - $190, MSI - $210), то почему бы и не воспользоваться подвернувшейся оказией?

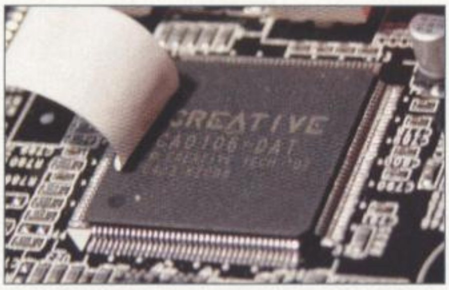
Отмазка

Сразу оговорюсь: сравнивать производительность плат мы не будем. Для "матерей" на одном чипсете это занятие весьма неблагодарное: как правило, даже явные аутсайдеры при прочих равных не отстают по скорости от признанных лидеров более чем на 3-5%. Аутсайдеров в нашем случае нет: оба производителя зарекомендовали себя с лучшей стороны и именно их продукты обычно возглавляют рейтинги.

Мы решили оценить удобство работы с этими платами во всех отношениях, от сборки и до разгона, не обойдя стороной и обычное функционирование в штатном режиме. Итак, поехали...

Функциональность

На первый взгляд, по этому параметру однозначная победа за ASUS: два слота PCI-E x1 (конкурент лишен их вообще), вдвое больше портов SATA, второй гигабитный сетевой контроллер, дополнительный разъем для более стабильного питания видеокарт и лишний разъем для подключения вентилятора. На все эти преимущества "мамка" от MSI может ответить лишь наличием интегрированного на плату аудиочипа Creative SBLive! 24-bit вместо типичного для встроенных решений кодека от Realtek у конкурента. Да и это преимущество кажется сомнительным. Ведь, скорее всего, покупатель весьма дорогой системы, ориентированной на максимальную производительность в играх (а это - основное предназначение SLI-систем), приобретет отдельную звуковую плату с аппаратным DSP, которого данная карта, в отличие от своего предка без указания разрядности в названии, лишена.



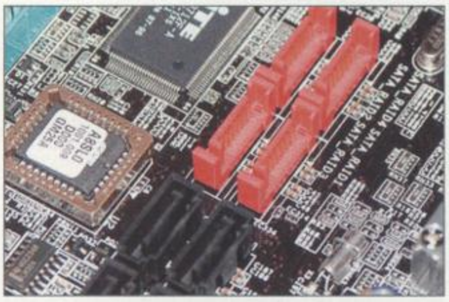
Интегрированный звук от Creative выглядит предпочтительнее обычных встроенных решений

Но рассмотрим повнимательнее перечисленные плюсы платы от ASUS, и удивлению нашему не будет предела.

❶ Слоты PCI-E x1 можно смело сбросить со счетов сразу по двум причинам:

- под них пока практически нет карт расширения;
- при установке двух видеокарт оба этих слота оказываются заблокированными (а брать матплату с поддержкой SLI без намерения установить вторую видеокарту просто-напросто невыгодно).

❷ Целых восемь портов SATA - это, несомненно, очень круто... для файл-сервера (но зачем файл-серверу нужен SLI?). Покажите геймера, у которого в системе 8 "винтов" (не считая возможности установки HDD еще и на каналы IDE). Более чем уверен, что для 99% пользователей с избытком хватит и четырех SATA-портов на плате MSI (или на "неделюксовой" версии платы ASUS).



❸ Второй сетевой контроллер обычному пользователю пригодится разве что в случае наличия дома еще одного компьютера и выхода в локальную сеть (имеющийся комп подключаем к одному разъему LAN, "сетку" - ко второму). Уже актуальнее, чем прежние "преимущества", но опять же - отнюдь не для всех.

❹ Улучшенное питание видеокарт - это действительно реальный плюс. Но разъем дополнительного питания расположен крайне неудобно: если к шлейфу от блока питания, помимо него, подключить что-либо еще, он будет болтаться прямо посреди корпуса. Разумеется, вентиляция от этого не улучшится, да и сам процесс подключения к этому кабелю других устройств напоминает работу сапера: как бы не зацепить ничего лишнего и не оторвать что-нибудь нужное. Если установлены видеокарты с дополнительным питанием и/или БП не имеет отдельной ветки с разъемами питания SATA, то подключать что-то еще к этому шлейфу (и ощутить все "прелести" процесса) придется наверняка.

Оцените "удобство" проводки питания к этому разъему

❺ В итоге, единственным преимуществом, не вызывающим никаких нареканий, остается только лишний разъем для кулера. Но вряд ли это достоинство перевесит лучшее качество интегрированного звука (ведь покупатель дорогостоящего компа может пожелать установить отдельную систему контроля оборотов вентиляторов).

В результате, как ни странно, получается примерное фифти-фифти. Теоретическое превосходство ASUS вроде имеется, но вряд ли многие сумеют воплотить его на практике.

Комплектация ASUS A8N-SLI Deluxe просто исчерпывающая

Комплектация

В плане программного обеспечения, относящегося к работе системной платы, отмечаем примерный паритет с некоторым преимуществом у ASUS: функциональность очень близка (кроме разве что утилиты мониторинга ASUS Probe, которая недаром считается "классикой жанра"), но интерфейс программ от MSI чересчур громоздок. Также отметим, что ПО обеих плат включает возможность обновления BIOS через интернет, причем прошивка возможна прямо из-под "Винды", что несравнимо удобнее возни с дискетами.

Увесистым булыжником падает на чашу весов ASUS наличие в комплекте поставки пакета InterVideo WinDVD Suite (DVD-плеер WinDVD 5 Platinum, утилиты редактирования DVD-фильмов, а также программа резервного копирования на DVD-болванки).

"Голом престижа" со стороны MSI является наличие готовой дискеты с драйверами для RAID-массива (у ASUS этот драйвер надо записывать на свою дискету с компакта, что, мягко говоря, проблематично при самосборе, если рядом нет второго компьютера).

В целом по софту: победа ASUS за явным преимуществом.

По "железной" комплектации количественная победа также за ASUS. Но есть некоторые нарекания. Для каждого из восьми разъемов SATA имеется соответствующий кабель (у MSI - только два кабеля на четыре порта), однако IDE-кабели и шнурок для подключения флоппоглота, хоть и украшены гордым лейблом ASUS, но плоские. Извините, в наше время даже ECS Elitgroup балует покупателя (на дорогих моделях материнок, по крайней мере) круглыми шлейфами. Но мать почти за $200, по-моему, дешевой назвать трудно, и экономия на таких мелочах производителя не красит. Впрочем, MSI один шлейф IDE также сунула плоский, но второй - круглый (как и кабель флоппика).

По заглушкам с разъемами на заднюю панель корпуса ASUS превзошла все разумные границы: их целых 6 (!) штук. Приглядимся к ним:

- 1xFireWire;
- 2xUSB;
- 1xCOM-порт;
- заглушка-фиксатор SLI-моста (зачем, если он отлично держится безо всяких фиксаторов?);
- 2xUSB + Gameport;
- 2xSATA (подключение "винтов" снаружи без вскрытия корпуса) + разъем питания.

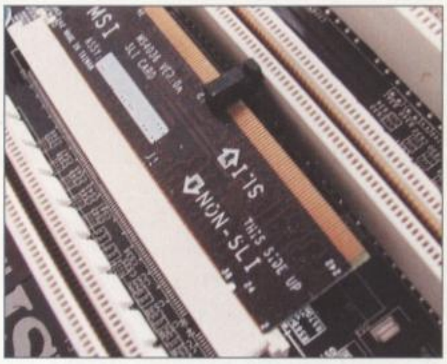
Уважаемые читатели, вам не кажется, что из первых четырех планок легко можно было бы сделать две? А то шесть планок - это все же перебор при наличии всего семи заглушек на задней стенке корпуса. Так ведь даже вторую видеокарту не получится поставить.

К "мелкозвездной" плате прилагалась всего одна планка - D-Bracket 2 (2 порта USB и индикатор POST-кодов). Очень удобная вещь, особенно при разгоне системы или просто при диагностике неполадок: по цвету свечения индикаторов можно определить, что же именно сбоит (собственно, именно этот девайс и выдал диагноз о нераспознании платой оперативной памяти).

D-Bracket 2: отличный комплект самодиагностики в довесок к USB-портам

Поставку ASUS можно оценить как исчерпывающую, но не до конца продуманную (плоские шлейфы и выходящее за рамки разумного количество малофункциональных заглушек). MSI при несколько более высоком качестве поставляемых аксессуаров проигрывает количественно (уж от пары SATA-кабелей и лишней планки на заднюю панель в комплекте вряд ли бы фирма разорилась).

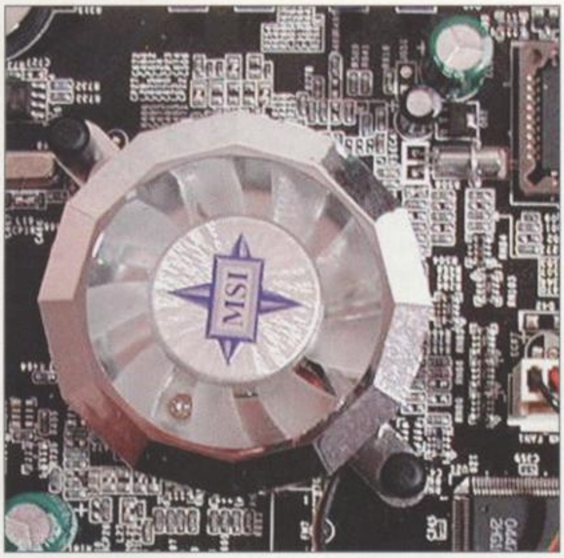
Удобство установки

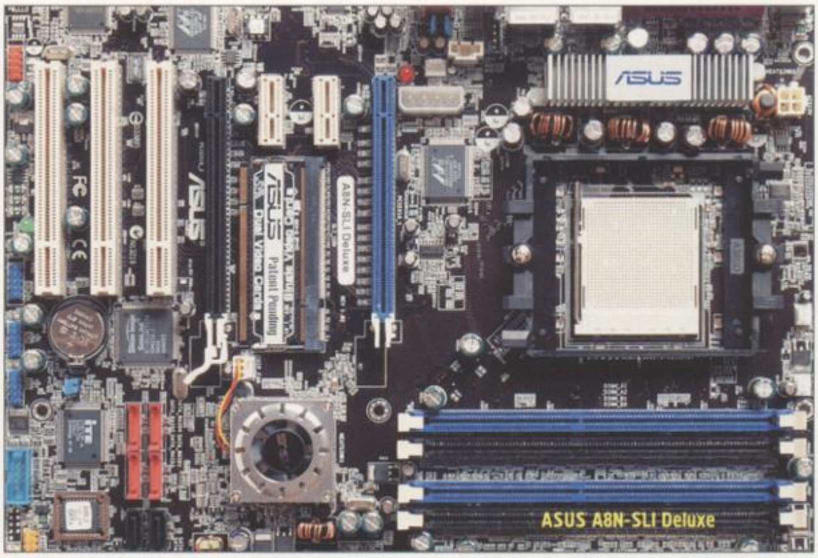


При сборке системы с "мамкой" MSI хлопот было намного меньше: ее разводка для монтажа значительно удобнее, чем у A8N-SLI Deluxe. Устанавливая последнюю, не единожды пришлось помянуть инженеров ASUS незлым матерным словом: создавалось впечатление, что возле большинства монтажных отверстий намеренно размещены какие-либо выступающие элементы. В наличии и типичный недостаток многих материнских плат: установленная видеокарта блокирует фиксаторы модулей памяти (у платы MSI верхний слот PCI-E x16 смещен немного вниз, и поэтому память легко устанавливается даже при вставленной "видюхе"). Про акробатику при протягивании кабеля к разъему дополнительного питания уже было сказано. В районе фиксатора на слоте для второй видеокарты примостился разъем для чипсетного кулера, который здорово мешает при ее снятии. К плюсам же ASUS в плане удобства сборки можно отнести только заметно более удачный фиксатор карты-переключателя режима SLI.

Конечно, немалую роль в неудобстве сборки системы на этой плате играет ее большая насыщенность элементами, но все же победа в этой номинации за MSI K8N SLI Platinum.

Фиксатор карты-переключателя SLI-режима у ASUS надежнее и удобнее





Работа

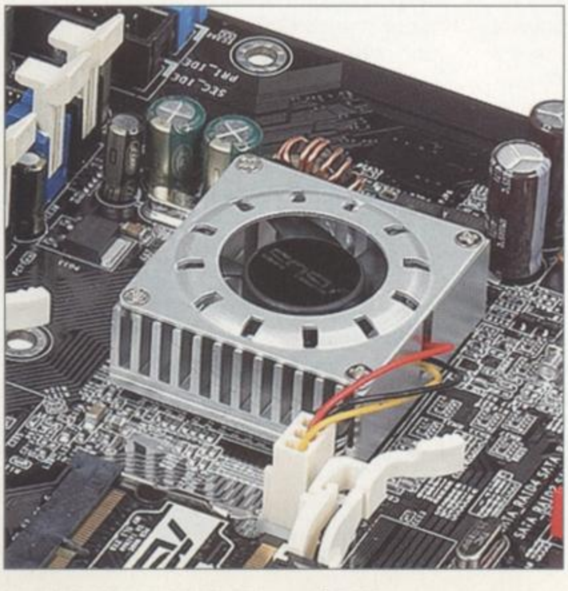
ASUS A8N-SLI Deluxe имеет два несомненных преимущества и один крайне неприятный недостаток. Преимущества таковы:

- большее расстояние между слотами PCI-E x16 (между ними две заглушки на задней стенке, а не одна, как у микростаровской платы), что позволяет без хлопот устанавливать карточки "двухслотового" дизайна и обеспечивает их лучшее охлаждение;
- удачное расположение слотов памяти (при установке двух модулей в двухканальном режиме между ними находится свободный слот, что опять же улучшает охлаждение).

Минус же кроется в кулере чипсета, который воет, как самка реактивного истребителя в брачный период (еще бы - более 9000 оборотов в минуту!). При этом вентилятор очень маленький и эффективность его работы не провоцирует восторгов: не столь шустрый аналог от MSI обеспечивает более эффективное охлаждение чипсета и при этом меньше шумит. Впрочем, кулер на K8N SLI Platinum можно назвать тихим только в сравнении с собратом на ASUS A8N-SLI Deluxe - звук от его 6750 об/мин все равно являлся главным источником шума в тестовой системе (правда, тембр не столь визгливый, как у соперника, и потому переносится легче).

Перспективы разгона

Обе платы имеют достаточно возможностей для повышения производительности путем разгона. BIOS MSI K8N SLI Platinum убивает на месте огромным ассортиментом настроек памяти: больше страницы основных и второстепенных параметров. Плата обязана этим специальному чипу CoreCell, отвечающему за все оверклокерские настройки BIOS (впрочем, кроме памяти, по ним примерный паритет с платой ASUS). Недостатком же этой материнки является невысокий задел по повышению напряжений: максимальные 2,85 В на памяти не радуют (для многих заточенных под разгон модулей такое напряжение является штатным, а гарантия их работоспособности распространяется и на 3 В, которые позволяет подать ASUS A8N-SLI Deluxe). По напряжению, подаваемому на процессор, также лидирует ASUS: до 1,65 В. Плата от MSI разрешает чуть более точно выставить значения напряжения, но только за счет неудобной двухступенчатой системы регулировки (сперва выбирается дефолтное напряжение CPU, а затем можно его увеличить на несколько процентов). К плюсам A8N-SLI Deluxe можно также отнести упомянутое преимущество в охлаждении видеокарт и модулей памяти.



MSI K8N SLI Platinum, в свою очередь, располагает такой приятной мелочью, как кнопка сброса настроек BIOS в стандартные значения вместо привычного джампера. Это повышает удобство работы с системой при разгоне, когда компьютер не загружается из-за выставленных пользователем завышенных параметров.

Выводы

По сочетанию цены и функциональности победа явно за ASUS A8N-SLI Deluxe, хотя вряд ли многие сумеют в полной мере использовать функциональную насыщенность этой платы. Наилучшим выбором она станет в первую очередь для любителей серьезного разгона: приличный запас по напряжениям, хорошее охлаждение памяти и видеокарт. Для пользователей, собирающихся установить пару "двухслотовых" видеокарт (многие модели на основе GeForce 6800Ultra и 6800GT), эта плата также будет лучшим выбором.

MSI K8N SLI Platinum станет хорошей альтернативой для тех, кто часто заменяет комплектующие или ценит стильный дизайн (плата работы MicroStar International явно фотогеничнее излишне утилитарной "мамы" ASUS). Да и шумит она ощутимо меньше. Неэкстремальный разгон плата потянет легко, а при повышении доступных напряжений (что вполне может быть реализовано в новых версиях BIOS) в плане оверклокинга она может даже получить преимущество над A8N-SLI Deluxe за счет обилия настроек памяти. Но все же цена на плату кажется неадекватной: она выше при превосходстве соперника в комплектации и функциональности и равенстве "раскрученности" бренда.

В сухом остатке имеем следующее: обе материнских платы имеют в своей конструкции или комплектации хоть и не принципиальные, но все же недочеты. И эти недоработки в итоге не дают нам возможности сказать про какую-то из них: "Вот она - идеальная материнка!"

Но, хотя идеала достигнуть и не удалось, обе рассмотренных "железки" достаточно хороши, чтобы претендовать на место в системном блоке разборчивого покупателя.

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Оптическая мышь Razer Diamondback

* **Точность:** 1600 dpi
* **Количество кнопок:** 7
* **Длина провода:** 2,14 м
* **Интерфейс:** USB 2.0
* **Вес:** 90 г
* **Цена:** $75 (за рубежом - $60)
* **Сайт производителя:** *www.razerzone.com*

Истинно геймерский "грызун", обладающий недостижимой для конкурентов точностью, уникальными драйверами с настройкой "на лету", тефлоновыми нашлепками для максимально плавного перемещения, позолоченным USB-коннектором и отсутствием режима энергосбережения, характерного для обычных оптических мышек. Еще одна отличительная особенность: 16-битный интерфейс обмена данными против 8- или 12-битного у обычных мышей. В довесок покупатель получает фирменный чехол для переноски девайса.

Мышь в первую очередь рекомендуется для игроков, предпочитающих играть при высокой или средней чувствительности.

Звуковая карта Sound Blaster Audigy 4 Pro

* **Чип:** Audigy 4
* **ЦАП:** 24 бит/192 кГц
* **Волновой синтезатор:** аппаратный (64 голоса)
* **Поддержка EAX:** ADVANCED HD (EAX 4.0)
* **Отношение сигнал/шум:** 113 дБ
* **Интерфейс:** PCI
* **Дополнительно:** ASIO 2.0, IEEE1394, внешний блок с разъемами
* **Цена:** $230
* **Сайт производителя:** *www.creative.com*

Непревзойденная мультимедийная звуковая карта, вполне способная не только обеспечить качественный звук в играх, но и на равных соперничать с бюджетными полупрофессиональными картами в их сфере применения.

За достоинства надо платить: удовольствие от обладания лучшей на сегодняшний день мультимедийной картой стоит более $200.

Система контроля вентиляторов AeroCool GateWatch

* **Количество термодатчиков:** 4
* **Количество контролируемых вентиляторов:** 4
* **Подсветка дисплея:** 3 варианта (синий, лиловый, красный)
* **Питание:** 4-контактный разъем БП
* **Габариты:** 150x85x92 мм
* **Вес:** 460 г
* **Режимы работы:** автоматический, ручной
* **Дополнительно:** часы, регулировка громкости колонок
* **Сайт производителя:** *www.aerocool.com.tw*
* **Цена:** $55

Очень удобная и функциональная система контроля охлаждения корпуса, способная превратить ревущий многооборотистыми вентиляторами корпус в практически бесшумное устройство. Девайс способен работать как в автоматическом режиме, изменяя скорость подключенных к нему вентиляторов в соответствии с показаниями своих термодатчиков, так и в ручном, постоянно поддерживая заданные пользователем обороты. Ну а если случится перегрев каких-либо компонентов, GateWatch оповестит пользователя звуковым сигналом и тревожным красным мерцанием своего немаленького дисплея.

Моддерам стоит обратить внимание на это устройство: оно не только способно заметно повысить комфорт работы с компьютером (уши-то не казенные), но и заметно улучшить его экстерьер, особенно в темноте.

Клавиатура BTC-6300CL

* **Подключение:** проводное (USB+PS/2)
* **Количество клавиш:** 104+13 (мультимедиа и интернет)
* **Конструкция клавиш:** scissors-type
* **Ход клавиш:** 2.5 +/- 0.3 мм
* **Усилие нажатия:** 65 +/- 15 г
* **Размер клавиатуры:** 460x170x20 мм
* **Вес клавиатуры:** 0.7 кг
* **Сайт производителя:** *www.btc.ru*
* **Цена:** $65

На первый взгляд, это самая обыкновенная клавиатура с рядом дополнительных клавиш, которых на любой компьютерной барахолке - как грязи по цене от $10, поэтому стоимость может вызвать недоумение. Но не все так просто: главная фича этой "клавы" - наличие подсветки клавиш. На рынке уже есть ряд подобных моделей, но BTC-6300CL имеет перед ними два заметных преимущества: стандартную раскладку и дополнительные кнопки. Цена же для подобных устройств вполне типична. Для тех, кто часто работает за компьютером по ночам (особенно если навыки слепой печати отсутствуют), такая клавиатура - настоящая находка.

Модули памяти OCZ DDR2 PC2-4200 Platinum Enhanced Bandwidth Revision 2

* **Тип памяти:** DIMM DDR2, 240 контактов, 533 МГц,
* **Латентность:** 3-2-2-8
* **Объем:** 2x512 Мб
* **Стандартное напряжение:** 2.0 В
* **Максимальное гарантируемо поддерживаемое напряжение:** 2.2 В +/- 5%
* **Дополнительно:** медный теплораспределитель с платиновым покрытием, пожизненная гарантия
* **Цена:** $325
* **Сайт производителя:** *www.ocztechnology.com*

Как известно, главная проблема памяти DDR2 состоит в высоком времени доступа. Впрочем, эта проблема решаема - вопрос только в цене. Описываемый комплект включает в себя пару модулей с латентностью заметно ниже типичных для DDR2 параметров 4-4-4-12. Традиционно для продуктов компании OCZ, конструкция рассчитана на работу при повышенных напряжениях (учитывая, что штатное напряжение DDR2 - всего 1,8 В, задел для повышения производительности имеется весьма немалый). Но и цена соответствует: в два раза выше, чем у обычных модулей памяти DDR2 аналогичной емкости.

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Существует 10 категорий людей: те, кто знает двоичное счисление и те, кто его не знает.
Неизвестный программист

Здравствуй, уважаемый "Навигатор"!

У меня есть несколько проблем с компом, и я надеюсь от них избавиться при помощи "железной почты".

Мой комп:

1) мама PIV SOC478 JPXFCU (1CDRAM , 2DDR , 533MHZ U133);

2) проц INTEL CELERON 2,4 GHZ;

3) видюха Ati Radeon 9200 128mb DviIv-ouT

4) винт 40Gb Segate St340014A 7200ATA100;

5) корпус ATX Midi Tower Marathon 515 (P4)300W ;

6) блок питания сменил на MICROLAB M-ATX35OW.

Проблема 1:

Температура проца достигает в 2 градуса, что, по-моему, для Celerona очень много. Я, конечно, понимаю - корпус у меня старый, что не способствует хорошей циркуляции воздуха (хотя я поставил на корпус два кулера). Что делать? Первое время температура была нормальная. Кулер чистил, не помогает.

Проблема 2:

При выходе из игр комп перезагружается. Я отнес его в сервис-центр. Они просто отключили аварийную перезагрузку. После игры я увидел синий экран с иероглифами. Все равно пришлось перезагружать. В чем дело и как мне избавиться от этой беды? Rezet после каждой игры жутко бесит.

И еще один вопрос: есть ли смысл апгрейдить мой комп или овчинка выделки не стоит? Если лучше купить новый, посоветуйте что-нибудь в пределах $750.

Заранее благодарен,
Дима

По пунктам.

1. Сколько все же градусов (т.е. какую цифру вы пропустили)? Понятно, что не 2, но, скажем, 52 и 82 - это большая разница. Если 52 или даже 62 - я бы не беспокоился: хоть второе значение и великовато для Celeron'a, но работоспособности процессора это не грозит. На всякий случай проверьте прилегание подошвы кулера к процессору и смените термопасту (предварительно удалив остатки старой).

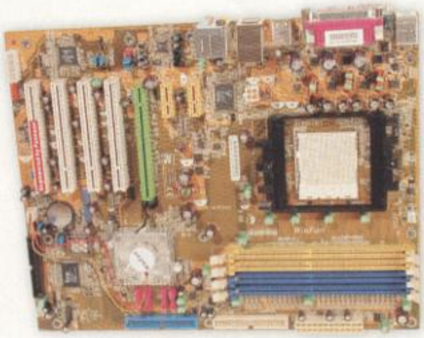
Но странно высокие показания температуры могут быть и сбоем программы мониторинга. Так что если после переустановки кулера система продолжает пугать вас страшными цифрами, то забейте: при приличном охлаждении корпуса и нормально установленном кулере не самый быстрый Celeron не может сильно греться по определению.

2. Проблема тут может быть в чем угодно: от вируса или червя до некорректной установки драйверов или "кривой" установки операционной системы и DirectX. Отсюда и рекомендации: проверить систему на вирусы, переустановить драйверы чипсета и видео. Если не поможет - снести и поставить заново "Винду".

3. Конфигурация такова, что проще действительно все поменять. В нынешнем ее виде имеем старый корпус, слабо подходящий для игр процессор (все Celeron на ядрах Willamette и Northwood относятся именно к таким), не лучшую материнскую плату (причем, вероятно, с небыстрой памятью) и медленную видеокарту.

Оптимальный вариант, на наш взгляд, таков:

- корпус: Chieftec DX-01 или ASUS 6AR, БП 360 Вт ($90);
- материнка: Foxconn Winfast nForce 4 Ultra ($120) - не очень хорошая в разгоне, но вполне надежная на штатных режимах плата на новом чипсете;



- процессор: Athlon 64 3000+ BOX Socket 939 ($160) - сопоставимые по скорости "камни" от Intel ощутимо дороже, да и греются сильнее;
- память: 2x512 Мб DDR400 ($100) - "мозги" сейчас здорово подешевели и экономить на них неразумно;
- видеокарта: GeForce 6600GT PCI-E ($190) - самая быстрая карточка в районе $200.

На остаток средств можно купить либо неплохую звуковую карту, либо более емкий жесткий диск с интерфейсом SATA. Если объем нынешнего HDD вы не считаете критично малым, то лучше взять звук (например, очень привлекательную по сочетанию возможности/цена Audigy 2 Value за $45), дабы разгрузить процессор от расчетов звука в играх.

Здравствуйте уважаемая редакция!

У меня к вам два вопроса:

1) Что лучше купить из серии GeForce 6800 (GT 256mb AGP или 256mb PCI-E)?

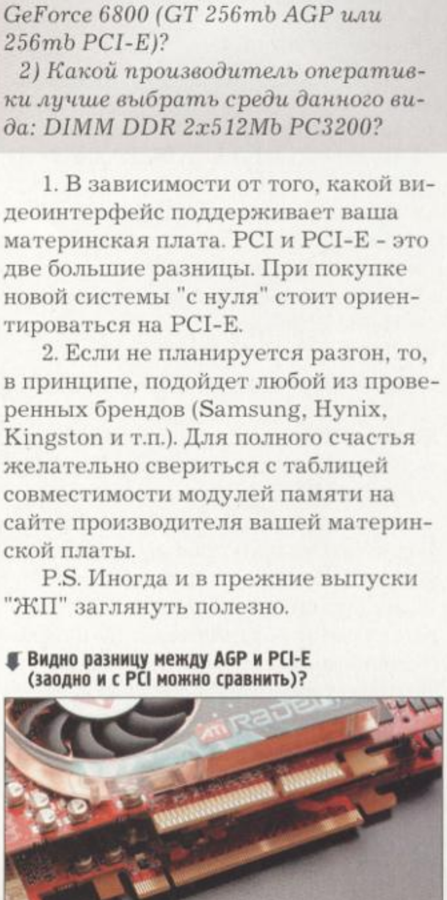
2) Какой производитель оперативки лучше выбрать среди данного вида: DIMM DDR 2x512Mb PC3200?

1. В зависимости от того, какой видеоинтерфейс поддерживает ваша материнская плата. PCI и PCI-E - это две большие разницы. При покупке новой системы "с нуля" стоит ориентироваться на PCI-E.

2. Если не планируется разгон, то, в принципе, подойдет любой из проверенных брендов (Samsung, Hynix, Kingston и т.п.). Для полного счастья желательно свериться с таблицей совместимости модулей памяти на сайте производителя вашей материнской платы.

P.S. Иногда и в прежние выпуски "ЖП" заглянуть полезно.

Видно разницу между AGP и PCI-E (заодно и с PCI можно сравнить)?



Здравствуй, Дорогой Нави!

Никогда не думал что придется сюда написать, но судьба распорядилась иначе.

У меня такая проблема, встроенный звук на матери стал барахлить, левый канал идет с сильнейшим перегрузом, а чувствительность линейного и микрофонных входов встала в несколько раз ниже. Звук вот такой: Realtek AC97 на кодеке Realtek ALC655. Что это может быть, и можно ли это как-то исправить.

И еще, какие звуковые карты в пределе 1000 рублей вы можете посоветовать.

HAn

Скорее всего, проблема аппаратная и состоит в повреждении фильтров или преобразователей. Для этого потребуется ремонт матплаты (если она уже не на гарантии, то не думаю, что это обойдется ощутимо дешевле отдельной звуковой карты).

В пределах тысячи рублей подойдет разве что старенький SB Live! 5.1 (но не SB Live! 24-bit - он не имеет аппаратного DSP и расчет звука, как и на встроенном кодеке, будет производиться за счет центрального процессора).

За несколько большую сумму ($40-50) можно приобрести первую Audigy или Audigy 2 Value, которые превосходят Live! 5.1 в качестве звучания и поддерживают более поздние версии EAX.

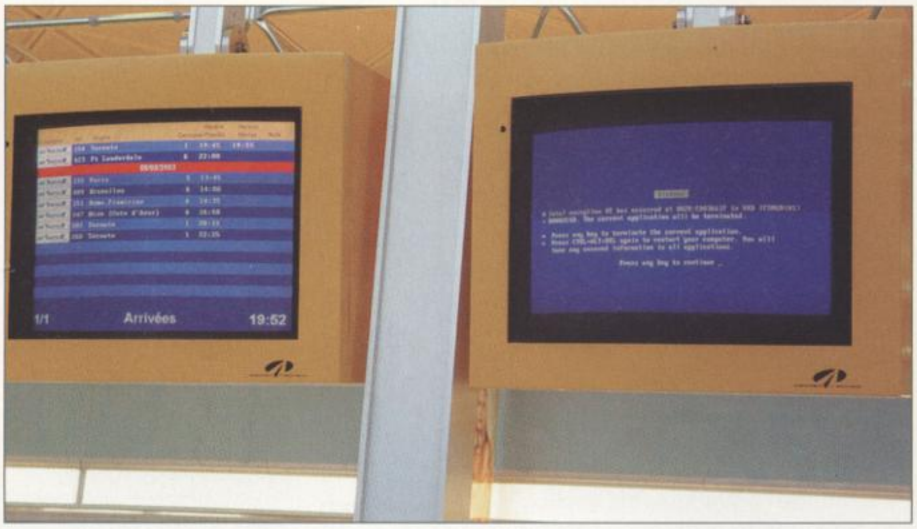
Здравствуйте уважаемая редакция журнала "Навигатора Игрового Мира".

Я хотел проконсультироваться у вас про разгон процессора. У меня Intel Celeron 1300 Tualatin BOX на EPOX EP-3VSA2. Мне удалось разогнать его до 1.52ГГц. Работает нормально. Сколько максимум я могу "выжать" из него? И есть ли вообще смысл разгонять мой Celeron? Заранее благодарю,

Александр

P.S. "Навигатор Игрового Мира" самый лучший журнал из всех которых я читал.

То, что уже удалось выжать, - очень неплохой результат и вряд ли возможно ощутимо его улучшить. Смысл есть - Celeron Tualatin при разгоне ощутимо прибавляет в производительности, в отличие от Celeron Willamette или Northwood.



В целом ваш нынешний процессор не хуже Celeron 2000 Northwood (по крайней мере, в плане игр), даже с учетом более медленной памяти.

Здравствуй, Железная почта!

Пишу, т.к. появилась проблема с компом, которую сам решить не в состоянии.

Иногда, при включении компа начинает работать только кулер, но сам комп не включается. После большого количества перезагрузок (от 3 до 20) агрегат все-таки удается запустить. Такая же история бывает иногда в играх: комп виснет, а после ресета (ничего больше не помогает) начинается все то же самое. Чем это вызвано? У меня есть подозрения, что это блок питания шалит, но я не уверен.

Конфиг:

- *Pentium 4 2400 socket 478*
- *Sapphire radeon 9800pro 128 mb 256 bit*
- *MSI 845PE max*
- *блок питания 300В*
- *DVD ASUS 16x и CD ASUS 52x.*

Заранее благодарю за помощь.

Дмитрий

С почти полной уверенностью можно утверждать, что проблема связана именно с блоком питания. Подобные неприятности по этой же причине мне уже встречались. 300 Вт для вашей конфигурации - это практически минимум (мощная видеокарта, 2 оптических привода, достаточно "прожорливый" процессор). Так что, если БП уже порядочно проработал (особенно, если модель от производителя типа Codegen и т.п.), то такие "шалости" закономерны.

Здравствуйте Уважаемая Редакция НАВИ! Пишу, как и все, не просто так! У меня серьезные проблемы с компом: Pentium-IV 1.7GHz (BOX), MainBoard: CHAINTECH CT-9BJA (i845ITE8712), HDD SeaGate 40GB, 512MB-Ram, NVIDIA GeForce FX5500 (GigaByte) 128MB (Дрова 71.20) с вашего диска.

Вот первая: обновил летом комп, докупил оперативки (256) и купил видюху, была (GeForce 2 MX400 64MB). Все бы ничего, но прирост производительности не произвел на меня впечатления! Дело в том, что я сначала купил Видюху, в играх появились новые эффекты (шейдерные) - круто, но большинство игр тормозили: МАФИЯ, NFSU1 и 2, FarCry, DooM3... Настройки везде, кроме Мафии ставил средние, и решил, что мало оперативки. Докупил и разница опять была невелика! 3D MarK 2001 при оперативе (256) выдавал результат в 4200-4300 марков, а при (512) 4600-4700! Посоветовался с друзьями и вроде бы мы выяснили причину (материнка), но я неуверен. А следущяя за ней состоит в том, что после установки Windows XP SP2 Rus (месяц назад) игры зависают, примерно, на минуту и слышен только звук потом нормально, но если зависнет еще раз, то выкидывает или на рабочий стол или перезагружает!!!

Помогите, чем сможете, пожалуйста!

Кирилл Родионов
(\LIRIK-A-VONOIDOR/)
*или просто **Lirik***

Проблема частично может заключаться в ОС (у SP2 имеются проблемы с некоторыми играми). Но, скорее всего, правы ваши знакомые: ваша материнка безнадежно устарела, а скорость работы Pentium 4 на ядре Willamette (у вас именно он), невысокая сама по себе, еще более замедляется "тормозной" памятью SDR. Да и прирост от смены видеокарты закономерно невелик: GeForce FX 5500 представляет собой легкую модификацию отнюдь не блещущей скоростью FX 5200. Увеличение объема памяти для 3DMark практически не имеет значения (в отличие от реальных приложений). Большой объем памяти почти не прибавляет скорости, но избавляет от тормозов при использовании файла подкачки на жестком диске (а такие моменты, как правило, возникают в наиболее нагруженные моменты игры).

Так что, если хотите скорости в играх, придется менять материнку и память (т.к. SDR давно превратилась в анахронизм). При этой операции стоит сменить и процессор, т.к. в полной мере раскрыть свои возможности с Willamette 1700 современное железо не сможет.

Здравствуйте, Дмитрий! Моя конфигурация:

- *Asus A7N8X-X*
- *Athlon XP 2500+*
- *Asus Radeon 9600 XT*

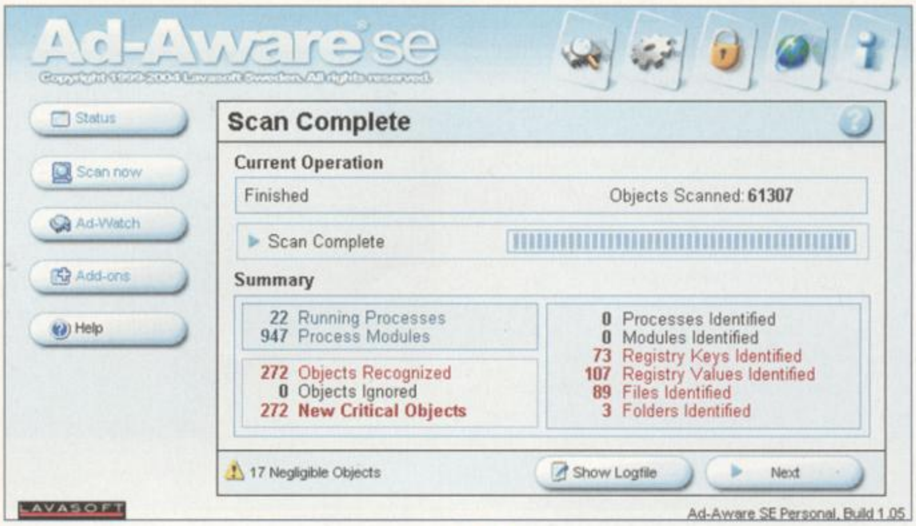
Проблем (слава богу) никаких, но в полный рост встала проблема выбора комплектующих. Собираюсь в ближайшее время купить атлон 64 - нужна новая материнка. Под старую видюху нужно брать с AGP. Но к следующему апгрейду видео скорее всего не будут производиться достойные видеокарты под AGP слот. Значит надо покупать матплату с PCI-E. Но в нее нельзя воткнуть мою видюху! А на одновременную замену проца, материнки и видео денег не хватает. Посоветуйте наиболее безболезненный способ апгрейда.

С уважением,
Александр aka Totoro

В целом с вашими рассуждениями трудно не согласиться. Но тут - либо одно, либо другое. Матплат под Athlon64 с поддержкой как AGP, так и PCI-E, в природе не существует. Возможно, по своей излюбленной привычке, какая-нибудь компания типа Elitegroup и сотворит нечто подобное (для Pentium 4, кстати, она уже произвела такой гибрид на i915), но брать этих мутантов я бы не рекомендовал, т.к. надежность и стабильность продуктов такого рода, как правило, оставляет желать лучшего.

Выходов мне видится только два: либо подождать до появления денег на видеокарту (тем более, что и нынешнее ваше железо достаточно приличное), либо брать ее в кредит. Последний путь не оптимален, т.к. придется переплатить за карточку, а цены на дорогие PCI-E модели и так задраны в силу дефицита карт в розничной продаже (если, например, GeForce 6800GT в AGP-варианте можно найти за $350, то PCI-E обойдется не дешевле $430). Впрочем, в среднем сегменте - все с точностью до наоборот, и разница цен уже в пользу PCI-E продуктов.

Elitegroup ECS 915P-A: AGP и PCI-E x16 на одной плате. Плата за универсальность: проблемы со многими AGP-видеокартами



Уважаемая редакция журнала "Навигатор Игрового Мира". Помогите пожалуйста.

Проблема вот в чем: каждые 5 минут у меня выскакивает табличка подключение удаленного доступа. Причем она выскакивает и в играх, что сильно мешает. Подскажите как с ней бороться.

С уважением,
Александр

P.S. Какая должна быть температура у процессора?

Просканируйте систему какой-либо программой для обнаружения Spyware: практически наверняка проблема в том, что во время посещения некоего сайта (тактично умолчим о типичной направленности большинства порталов, на которых подхватываются подобные "чудеса") вы подцепили какую-то заразу, стремящуюся сконнектиться с определенным сервером. Например, воспользуйтесь бесплатной утилитой Ad-Aware SE Personal, которую можно взять на нашем диске или скачать отсюда: *www.lavasoft-usa.com/russian/software/adaware*. Она считается одной из лучших программ такого плана.

Проверьте список автозагрузки в Windows через Пуск ➡ Выполнить ➡ msconfig: эта гадость зачастую там прописана. Также проверьте список установленных программ на предмет нахождения там незнакомого софта (а-ля xxxDialer). Если найдете - удаляйте все упоминания об этой программе на компьютере (снести саму программу и все упоминания в реестре).

P.S. Смотря у какого процессора...

Здравствуйте, уважаемая и ценимая всеми читателями "НАВИ" редакция HARDWARE. Интернета у меня нет (к сожалению), поэтому надеюсь на нашу почту.

Возникла такая проблема: приобрел я тут Colin mcrae rally2005, полный радости, установил его на комп, но результат оказался плачевным. При запуске экран чернеет и Windows XP Home edition выдает ошибку про display adapter. Тоже самое и при запуске еще одной игры (не удержался и приобрел DRIV3R). Вот дословное описание: Your display adapter dos not support pixel shader v 1.1.01 high (видимо версия 1.1.01). Помогите пожалуйста!!!

Мое железо: Celeron 2.0 MHz, видео карта GEFORCE 4 440MX 64 Мб, винт на 80 Гб, оперативка 256 Мб, монитор Samsung Sync Master 753 dfx.

Надеюсь на ответ, заранее спасибо.

Ваш преданный читатель.

P.S. Передайте привет Жанне Давыдовой.

Терапия здесь бессильна и помочь может только хирургическая операция по вскрытию системника с трансплантацией видеокарты на более современную. Ваша GeForce 4 MX440 не поддерживает пиксельных шейдеров, а все большее число игр без поддержки видеокартами шейдерных технологий не только сильно теряют в качестве графики, но и просто не запускаются. Собственно, именно об этом (отсутствии поддержи видеокартой пиксельных шейдеров, необходимых для этих игр) открытым текстом вам и сообщала система.

P.S. Передадим самый пламенный! Жанна, где ты?.. Ау... Тут тебе привет.

P.P.S. Уже передали.

Сообщения о вредительской деятельности программ и железок принимаются по адресу:
hardmail@gamenavigator.ru
С вредителями разбирался
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Орфография и пунктуация писем по мере возможности сохранена.

Combat Task Force 121

Начните игру, вызовите консоль клавишей [~] (тильда) и вводите следующие коды (при написании соблюдайте регистр):

Teleport - телепортация в ту точку карты, на которую указывает прицел
ChangeSize <число> - изменение масштаба модели игрока (стандартное значение - 2)
Amphibious - персонаж не будет задыхаться под водой
Fly - включение режима полета
Walk - выключение режимов полета и/или хождения сквозь стены
Ghost - включение режима хождения сквозь стены
AllAmmo - пополнение боекомплекта
InfiniteAmmo - бесконечный боезапас
God - неуязвимость (отключается повторным вводом этого кода)
Reincarnate - персонаж будет респавниться в той точке, где его убьют (отключается повторным вводом этого кода)
Loaded - получить все оружие и полный боекомплект
AllWeapons - получить все оружие

Doom 3: Resurrection of Evil

Консольные читы

Консоль вызывается нажатием CTRL + ALT + [~]. Вводите следующие коды:

give keys - получить ключи от всех дверей на уровне
give all - получить все оружие, боеприпасы и броню
give ammo - восстановить боекомплект
give armor - восстановить броню
give health - восстановить здоровье
noclip - свободное прохождение сквозь стены
give weapon_shotgun_double - получить двустволку
give weapon_grabber - получить гравипушку (grabber gun)
give ammo_grenade_small - получить гранаты
give weapon_bfg - получить БФГ
give weapon_chaingun - получить чейнган
give weapon_machinegun - получить пулемет
give weapon_plasmagun - получить плазмаган
give weapon_rocketlauncher - получить ракетомет
give weapon_shotgun - получить дробовик
god - неуязвимость
give weapon_bloodstone_active1 - апгрейд Bloodstone до первого уровня
give weapon_bloodstone_active2 - апгрейд Bloodstone до второго уровня
give weapon_bloodstone_active3 - апгрейд Bloodstone до третьего уровня

Коды к замкам

Коды, необходимые для открытия шкафов, можно узнать из сообщений на PDA. Тем, кому лень читать все со-

общения, мы предлагаем список кодов. В первой колонке указан номер шкафа, во второй его код:

#042 - 714
#035 - 134
#105 - 769
#407 - 937
#034 - 134
#029 - 516
#408 - 937
#116 - 634
#117 - 634

Elite Warriors: Vietnam

Для ввода читов необходимо активировать окно чата (по умолчанию - клавиша [~]) и ввести команду **/cheatcheat**. После чего можно активировать следующие коды:

/stats - статистика движка (fps, число полигонов в кадре и пр.)
/godmode - неуязвимость для игрока и ботов-напарников
/ammo - бесконечные патроны
/fly - режим полета (для игрока, но не для ботов-напарников)
/invis - боты-враги не будут замечать отряд игрока
/winmission - завершить миссию
/losemission - проиграть миссию

SWAT 4

Откройте файл **Swat4.ini** из папки игры в текстовом редакторе, найдите раздел **[Engine.GameEngine]**. Замените строку "**EnableDevTools=False**" на "**EnableDevTools=True**".

В игре вызывайте консоль клавишей [~] и вводите следующие коды:

God - неуязвимость
Ghost - хождение сквозь стены
Walk - отключение режима хождения сквозь стены

Коды действительны на протяжении одной миссии. Для следующей миссии их необходимо активировать повторно.

Silent Hunter III

Очки престижа (renown), на которые приобретаются апгрейды вашей субмарины, можно заполучить и не честным способом. Для этого нужно проделать несколько нехитрых манипуляций с файлами игры.

Зайдите в папку **\sh3\data\cfg\careers** в директории игры. Найдите там каталог с именем вашей кампании. Откройте в текстовом редакторе файл **Patrols_0.cfg**.

Отыщите запись, относящуюся к последнему патрулю и измените значение полученных очков престижа (**DeltaRenown**). Например, DeltaRenown=498.750000 на DeltaRenown=6500.750000. Сохраните изменения и запустите игру. Наслаждайтесь.

LEGO Star Wars

Начните новую игру и на уровне "Decter's Dinner" подойдите к барной стойке и выберите пункт меню "Enter code". Затем, вводите следующие коды:

Новые модели

BEQ82H - принцесса Лея
L54YUK - солдат повстанцев
A32CAM - Дарт Сидиус
VR832U - замаскированный клон
MS952L - Мейс Винду
RS6E25 - клон (Walker)
N3T6P8 - клон (Swamp)
BHU72T - клон (Pilot)
ER33JN - клон
SF321Y - генерал Гривус
ZTY392 - телохранитель Гривуса
14PGMN - граф Дуку
EUW862 - Шаак Ти
CBR954 - Кит Фисто
DP55MV - Ки-Ади Мунди
A725X4 - Люминария
LA811Y - Боба Фетт
PL47NH - Джанго Фетт
XZNR21 - супер-дроид
LK42U6 - боевой дроид
19D7NB - абориген Геонозиса
F8B4L6 - клон
H35TUX - Дарт Мол
92UJ7D - Падме Амидала
PP43JX - королевский гвардеец
DH382U - дройдека
EN11K5 - боевой дроид (офицер)
987UYR - боевой дроид
KF999A - боевой дроид (охранник)
R840JU - дроид (PK)
U63B2A - дроид (Gonk)

Нижеследующие коды нуждаются в дополнительной активации через раздел "Extra" в меню, возникающем после нажатия ESC.

NR37W1 - "тупые" бластеры
L449HD - классические бластеры
IG72X4 - большие бластеры
RP924W - усы
4PR28U - неуязвимость

Knights of the Old Republic

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

ГЛАВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЖЕДАЯ

Knights of the Old Republic (как первая, так и вторая часть, ведь по сути это одна большая игра) по праву считается одним из флагманов жанра RPG. Разветвленный сюжет, великолепно выписанные характеры героев, приличная графика: все составляющие хита налицо. Сотни моддеров назовут еще одно неоспоримое достоинство KotOR - доставшийся в наследство от Neverwinter Nights движок Aurora, который дружелюбно относится к любительским доработкам.

Сегодня мы расскажем о программе, которой, наверное, пользуются все котрские модостроители - Kotor Tool. С ее помощью можно создавать достаточно простые, но интересные модификации, содержащие изменения игровой графики, текста и технических данных. Заменить старушку Крейю на стильную Темную Королеву, подкорректировать систему распределения очков умений или переписать игровые диалоги - все это можно сделать с ее помощью. Программистские навыки необязательны.

Kotor Tool можно найти на сайте *kotortool.home.comcast.net* или на нашем диске. Внимание! Для функционирования программы необходим Microsoft .NET Framework 1.1. Если у вас нет этого пакета, вы можете скачать его с сайта Microsoft или взять с нашего диска.

Программа работает с обеими частями игры. Она позволяет извлекать содержимое основных архивов (текстуры, скрипты и таблицы данных). В программу встроен базовый инструментарий, позволяющий редактировать извлеченные файлы. Этого вполне достаточно для изготовления мода.

При запуске Kotor Tool в основном окне появится список игровых ресурсов, систематизированный в виде структуры закладок. Вы можете открыть нужный вам архив и работать только с ним. Игровые архивы делятся на три основных категории: BIF, ERM и RIF.

BIF

Такие архивы содержат все основные ресурсы, от диалогов и характеристик неписей до моделей и озвучки. Есть следующие архивы:

- **2da.bif** - таблицы с игровыми данными: внешность персонажей, зависимость скиллов от характеристик, система подсчета экспы и т.п.;
- **dialogs.bif** - тексты диалогов;
- **templates.bif** - статистика игровых персонажей и предметов;
- **lightmaps.bif** - схемы освещения игровых локаций;
- **models.bif** - модели персонажей и предметов (увы, средствами Kotor Tool редактировать их нельзя);
- **textures.bif** - кое-какие текстуры (основная часть лежит в ERF-архивах);
- **gui.bif** - схемы интерфейса;
- **layouts.bif** - текстовые данные о локациях (количество комнат, дверей и т.п.)
- **legacy.bif** - здесь почему-то лежит только одна текстурка, chrome.tga;
- **scripts.bif** - все скрипты (как откомпилированные, так и исходники);
- **sounds.bif** - звуковые файлы.

Чтобы открыть какой-либо файл для редактирования, достаточно дважды щелкнуть по нему. В Kotor Tool встроены программы по редактированию большинства игровых форматов. Для начинающего моддера наибольший интерес представляет содержимое 2da.bif (изменив пару значений в таблицах, можно полностью перекроить игровой баланс или дать персонажам новую внешность) и templates.bif (конкретно - файлы форматов utc и uti, содержащих игровые характеристики персонажей и предметов соответственно). В большинстве случаев доступные для изменения параметры очевидны и не нуждаются в описании. Для примера разберем файл appearance.2da (информация о внешности персонажа), с редактирования которого многие начинают разработку мода.

Редактор utc-файлов

По вертикали представлен список всех мобов и NPC. Не обольщайтесь, углядев в нем Бастилу, Карта и прочих героев первой части - это рудименты прошлого, в игре их нет. Большинство персонажей KotOR 2 находятся ближе к концу списка. С 91 по 180 строчку идет список вариантов внешности играбельных персонажей. Ключ расшифровки имен такой:

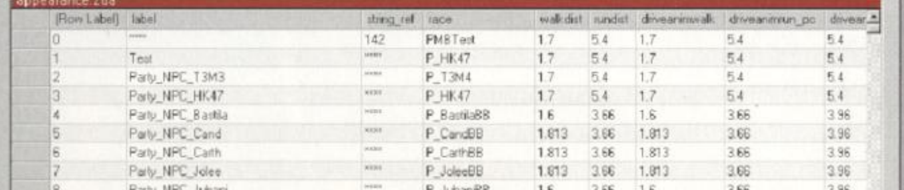
- **P**=player;
- **MAL** - мужчина, **FEM** - женщина;
- **A** - азиат, **B** - негр, **C** - европеец;
- **SML** - Scoundrel, **MED** - Scout, **LRG** - Soldier;
- **01-05** - варианты лица.

По горизонтали идет информация о внешности персонажа. Наибольший интерес представляют следующие колонки:

- **race:** раса (на самом деле, это просто индекс NPC - настоящего деления на расы в игре нет);
- **normalhead:** номер, определяющий внешний вид головы персонажа;
- **modela, texa, texaevi:** определяет модель и скин персонажа без одежды (texaevi - "темный" вариант, когда герой облачен в трико);
- **modelb, texb:** модель и скин, соответствующие обычной одежде;
- **modelc, texc** и так далее по алфавиту вплоть до **modeln, texn:** модель и скин персонажа в разных вариантах одежды и брони.

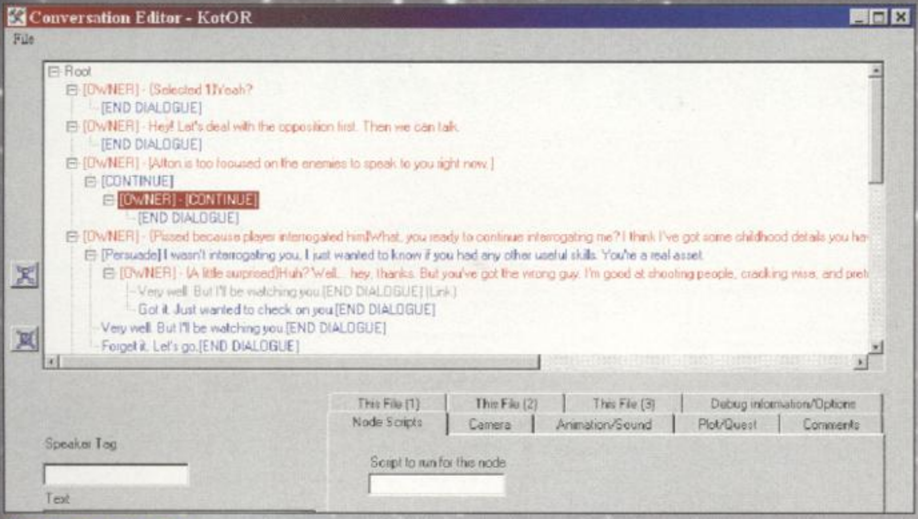
Чтобы изменить внешность, скопируйте значения у того персонажа, чей облик вы хотите передать, и задайте их тому, кто, собственно, и подвергается переделке. Например, если вы хотите придать Аттону внешность полковника Тобина, то скопируйте число "143" (индекс головы Тобина) из графы normalhead строчки Unique_Colonel_Tobin в такую же графу строчки Party_NPC_Atton.

Appearance.2da открыт, можно приступать к работе



appearance.2da

	(Row Label)	label	string_ref	race	walkdist	rundist	driveanimwalk	driveanimrun_pc	drivear
	0	****	142	PMBTest	1.7	5.4	1.7	5.4	5.4
	1	Test	****	P_HK47	1.7	5.4	1.7	5.4	5.4
	2	Party_NPC_T3M3	****	P_T3M4	1.7	5.4	1.7	5.4	5.4
	3	Party_NPC_HK47	****	P_HK47	1.7	5.4	1.7	5.4	5.4
	4	Party_NPC_Bastila	****	P_BastilaBB	1.6	3.66	1.6	3.66	3.96
	5	Party_NPC_Cand	****	P_CandBB	1.813	3.66	1.813	3.66	3.96
	6	Party_NPC_Carth	****	P_CarthBB	1.813	3.66	1.813	3.66	3.96
	7	Party_NPC_Jolee	****	P_JoleeBB	1.813	3.66	1.813	3.66	3.96
	8	Party_NPC_Juhani	****	P_JuhaniBB	1.6	3.66	1.6	3.66	3.96
	9	Party_NPC_Zaalbar	****	P_Zaalbar	1.9	5.4	1.9	5.4	5.4
	10	Party_NPC_Mission	****	P_MissionBB	1.6	3.66	1.6	3.66	3.96
▸	11	Unique_Admiral_Saul	****	N_AdmrlSaulKar	1.813	3.66	1.813	3.66	3.96
	12	Alien_Bith_01	****	N_Bith	1.813	3.66	1.813	3.66	3.96



Редактор диалогов

Те, кто не дожил до релиза...

В архиве были найдены две неиспользованных, но вполне работоспособных модели. Одна из них представляет собой постаревшего Кэндероса Ордо aka Mandalore без шлема (видимо, в первоначальном варианте сюжета он не стеснялся демонстрировать окружающим свое лицо), вторая - темную джедайку Darth Traya (судя по всему, так выглядела молодая Крейя). Вы можете назначить их любым персонажам через редактирование appearance.2da. У Ордо следующие индексы: normalhead - 172, modela и modelb - P_MandaloreBD, texa и texb - **** (четыре звездочки). У Трайи во всех этих полях стоит ****, а в графе race - N_DarthTraya.

Молодая Крейя и Злая Королева из "Белоснежки" - найдите десять отличий (видимо, в Obsidian побоялись иска от студии Диснея, потому и выкинули эту дамочку)

RIM

В этих архивах содержатся игровые модули. Если вы решили делать крупномасштабный проект с новыми локациями и т.п., вам сюда. Увы, средствами одного только Kotor Tool тут ничего не сделаешь, можно только посмотреть структуру файлов.

ERF

Эти архивы делятся на две категории. В Modules лежат диалоги персонажей в открытом для редактирования виде, а в TexturePacks - игровые текстуры. Всего в игре четыре набора текстур:

- **swpc_tex_gui.erf:** элементы оформления интерфейса;
- **swpc_tex_tpa.erf:** текстуры высокого разрешения (для игры на максимальных настройках);
- **swpc_tex_tpb.erf:** текстуры среднего разрешения;
- **swpc_tex_tpc.erf:** текстуры низкого разрешения.

Вы можете конвертировать текстуры в формат tga, который можно редактировать любой графической программой типа Photoshop.

Saves

Также с помощью Kotor Tool вы можете изменять содержимое своих сохраненок - так сказать, небольшой кряк не отходя от кассы. Правда, до откровенного мошенничества дело не доходит, редактированию подлежат только глобальные переменные вроде статуса наличия того или иного NPC и т.п. Можете экспериментировать вволю, только не забудьте сперва сохранить резервную копию! Угробить сохраненку таким образом - проще простого.

Project Manager

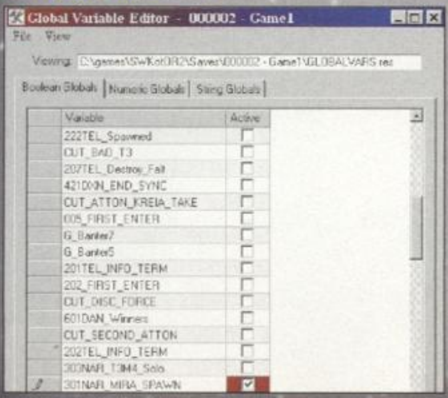
Изменения сделаны, теперь осталось запустить наш мод в игре. Самый простой способ - скинуть все измененные файлы в папку override в корневой директории игры (если ее там нет, то создайте). Однако есть другой, более профессиональный вариант. Для этого откройте меню Tools ➤ Open Project Manager.

Сначала вам нужно указать имя и файл вашего мода, а также Debug mode output path и Release mode output path (временная и итоговая папки для мода, в обоих случаях можно указать папку с игрой). После этого вы можете импортировать файлы в архив. Кликните правой кнопкой на закладке Overrides (прочие опции на данном этапе не пригодятся, они нужны для импортирования озвучки и полноценных модулей, которые в Kotor Tool не создашь) и выберите Add Files. Чтобы убрать ненужные файлы, выберите Exclude File. Вы можете редактировать содержимое мода прямо в окне Project Manager, кликнув дважды на файле. После того, как все процедуры выполнены, нажмите Build - программа автоматически пропишет все файлы в необходимые папки.

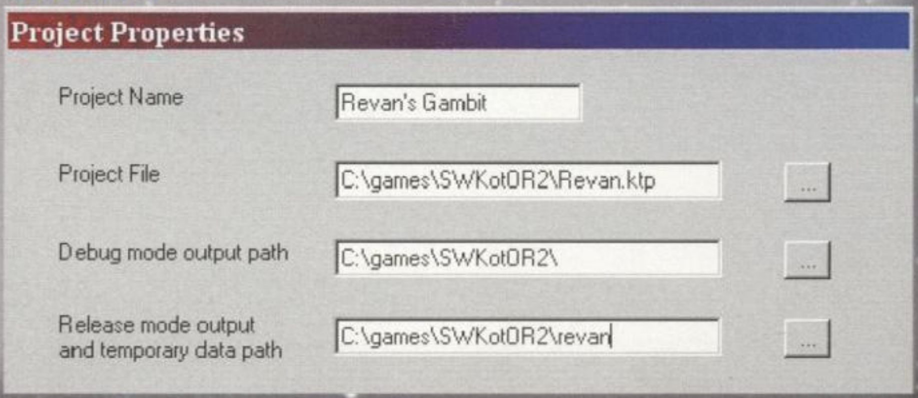
На сегодня это все. Конечно, крупномасштабного приключения с помощью одного только Kotor Tool не сотворишь. Однако создать небольшой качественный и сбалансированный мод (а именно такие моды востребованы больше всего) - вполне по силам. Помните только, что эта программа - лишь верхушка айсберга. Для серьезного редактирования всех аспектов игры написаны десятки прог и плагинов, которые невозможно рассмотреть в одной статье. Если у вас появилось желание заняться по-настоящему глубокой переработкой игры, загляните на форум Holowan Laboratories (*www.lucasforums.com/forumdisplay.php?s=&forumid=324*) - крупнейшее сборище которских моделистов, где всегда можно задать сложный вопрос или раздобыть новую программу.

И да пребудет с вами Сила! И ум заодно.

Редактор сохраненок



Project Manager

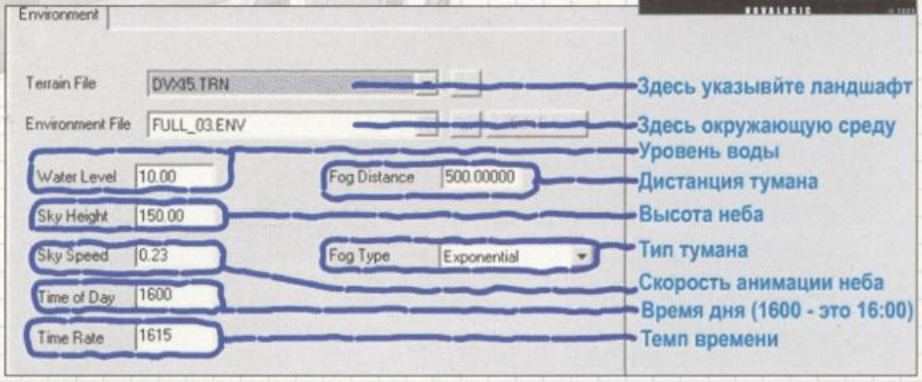


Joint Operations: Typhoon Rising

Дмитрий САБИТОВ

НА НИЛЬСКИХ БЕРЕГАХ

Редактор карт для Joint Operations: Typhoon Rising называется NILE, что расшифровывается как NovaLogic Interactive Level Editor. Об азах работы с ним и пойдет речь в этой статье.



Вот такие конфиги стоят у автора этого материала

Знакомство с редактором

Первым делом мы грузим NILE. При старте вылезает окошко, где надо указать директорию установленной игры. Итак, мы внутри. Для начала разберемся с камерой.

Движения вперед/назад/вправо/влево осуществляются клавишами W/S/D/A соответственно, а также колесиком мыши. Вверх/вниз - при помощи E/Q.

Чтобы крутиться, легче всего использовать опцию Picture to Picture. Хотя вряд ли кто-то захочет вращать камеру.

К интерфейсу программы, как всегда, придется привыкать, хотя он не слишком мудреный. Разбить его можно на три главных раздела: Toolbar (панель инструментов), Lists (списки) и Workspace (рабочая область).

На Toolbar находятся все необходимые для работы инструменты. Хотя их не так много, и я предпочитаю переключаться между ними с помощью клавиатуры.

Первые три кнопки, с изображениями кролика и черепахи отвечают за скорость перемещения камеры (Fast Camera, Slow Camera, Accelerating Camera). Ставьте Fast и забудьте про остальные режимы.

Следующие две кнопки - 2D и 3D - переключение между плоским и объемным видами.

Остальные кнопки первого ряда нас не интересуют, зато очень сильно пригодятся инструменты второго.

2D Cursor, 2D Move, 2D Rotate - для выделения, перемещения, вращения объекта соответственно.

2D Select - выделение группы объектов.

2D Zoom - увеличение масштаба карты (при зажатом Shift - уменьшение).

2D panning - передвижение по карте с помощью левой кнопки мыши (быстро, удобно).

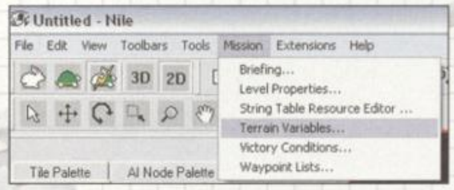
Grid Setup - установить сетку.

В левом углу редактора находятся различные списки: Events (события), Objects (объекты) и т.д.

А по центру, как и положено, - рабочая область. В данном окне будет отображаться все, что вы создаете или уже создали.

Генерация ландшафта

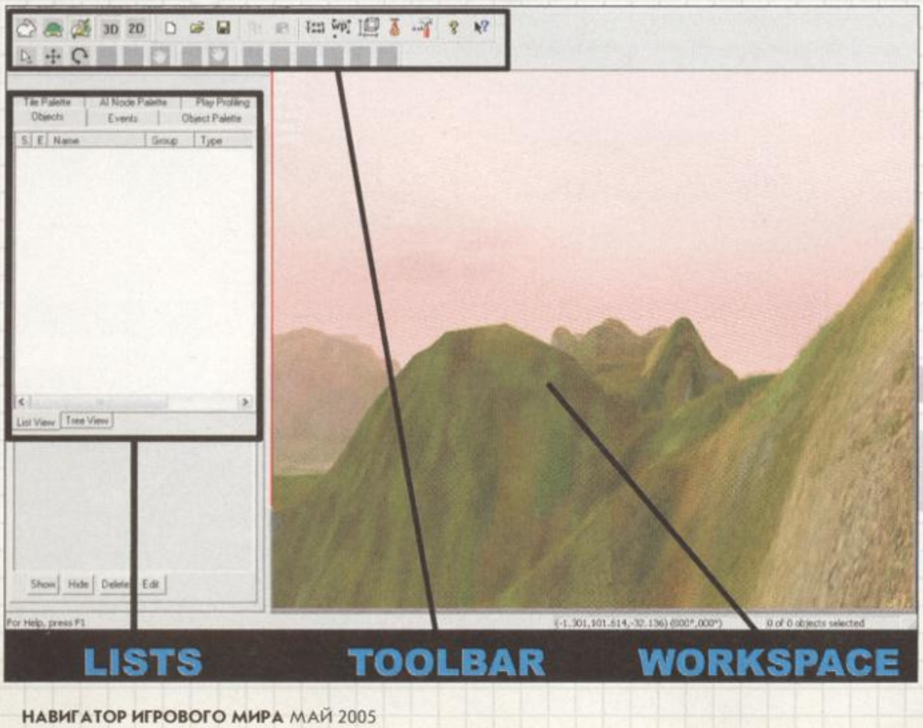
Разобравшись с интерфейсом, можно загружать ландшафт нашей карты. Для этого в рабочем меню выбираем раздел Mission/Terrain Variables.



Появляется окно настроек, там необходимо выбрать Terrain File (файл ландшафта), Environment File (файл окружающей среды), а также уровень воды, туман и прочее. К сожалению, набор ландшафтов не очень большой, да и типов окружающей среды всего семь. Зато каждая комбинация дает совершено новую локацию. Настраиваем только ландшафт и среду, жмем Ok. Снова заходим в данное окно, и только теперь появилась возможность настраивать все остальное (неудобно, но что же делать). Пример установки опций можно увидеть на скриншоте.

Итак, появилась модель нашей будущей карты. Естественно, без объектов, без зданий, без юнитов, маркеров и т.д. Нужно исправить этот недостаток. Переходим в 3D-режим (кнопка F3) и любуемся тем, что получилось. Если нравится так, что невозможно налюбоваться, то беремся за черную работу. Но перед этим сохраните то, что уже готово (не зря люди жалуются на постоянные сбои в работе редактора).

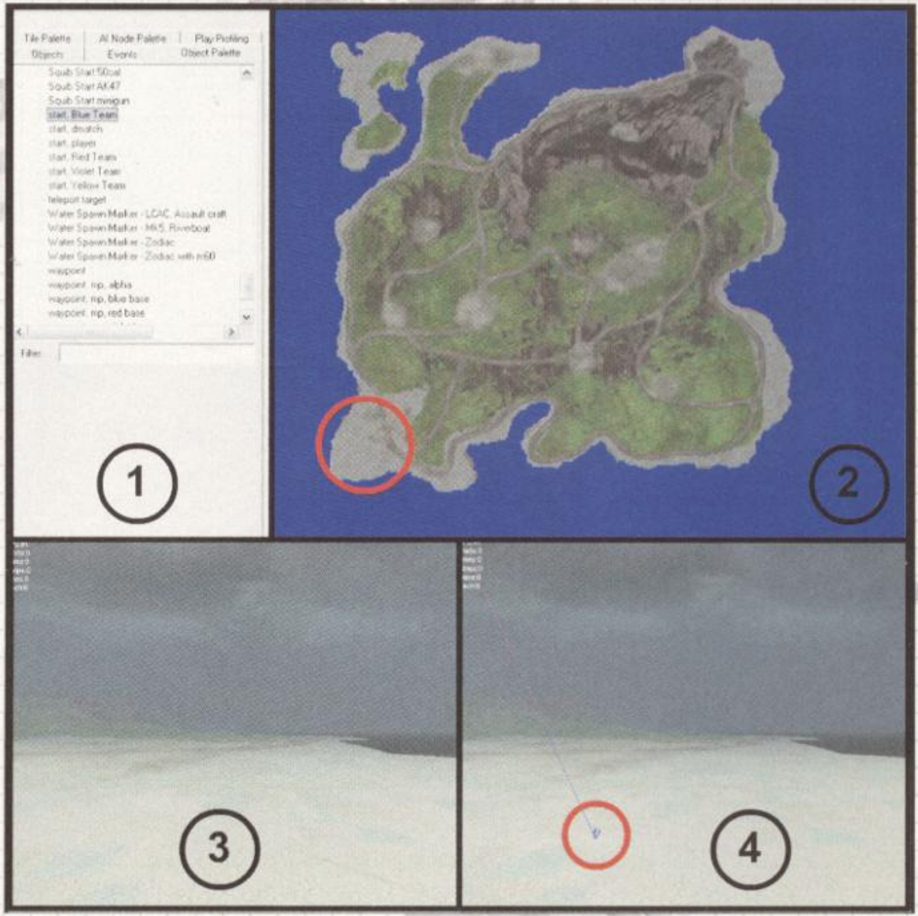
Дальше в разделе Mission открываем Level Properties (свойства уровня). В первой графе Mission Name придумываем название нашей карте. В графе Designer прописываем себя лю-



бимого. И, самое главное, задаем тип игры Game Type (Deathmatch, Team, King of the Hill, Search and Destroy и т.д.). В зависимости от того, куда вы отнесете свою карту, в соответствующей категории она будет определяться в игре. И учтите, что в JO:TR нет поддержки сингла. Зато его можно заменить обычным Cooperative, что мы с вами и сделаем.

Cooperative - режим совместного прохождения каких-либо заданий. Например, вы стартуете на пляже, а заданием является уничтожение группы сепаратистов. Придется попотеть и пройти через огромный остров, а потом перестрелять целую деревню повстанцев. На вертолет вы не сядете, а если и сядете, никуда не улетите - сразу же собьют. Вас трое, а наглых гуков целые сотни... В общем, как-то так это обычно и выглядит.

Однако вернемся к теме. Вот вы выбрали режим игры и нажали Ok. Порядок дальнейших действий - на ваше усмотрение. Можно сперва обрисовать окружающую местность, добавить декораций. А можно проставить триггеры, вэйпоинты и места спавна нашего отряда. Пойти вторым путем будет удобнее, так как вы заранее будете знать, над какими участками карты нужно стараться лучше.



Точка старта

Переходим в 2D режим и с помощью инструмента 2D zoom (цифра 5) и зажатого Shift уменьшаем нашу карту.

Слева, в списках выбираем раздел Object Palette, а там раскрываем marker. Далее почти в конце списка находим Start, Player. Мы выбрали маркер, который определяет место, откуда начнется действие для вашего игрока.

Карту видно полностью. Все, что нужно, выбрано. Пора бы и определить заветное место старта других игроков. Где они будут находиться - дело ваше, разницы нет никакой. Чтоб установить маркер, просто кликните по месту на карте левой кнопкой мыши. Если не удобно, то масштабируйте ее, как захотите, можете обратно перейти в 3D режим. Разницы опять же никакой. Если захотите повернуть маркер в какую-то сторону перед тем, как установить, то просто покрутите его стрелками клавиатуры.

Вроде все просто, но есть несколько нюансов, поэтому мы приводим детальное объяснение процесса установки маркеров:

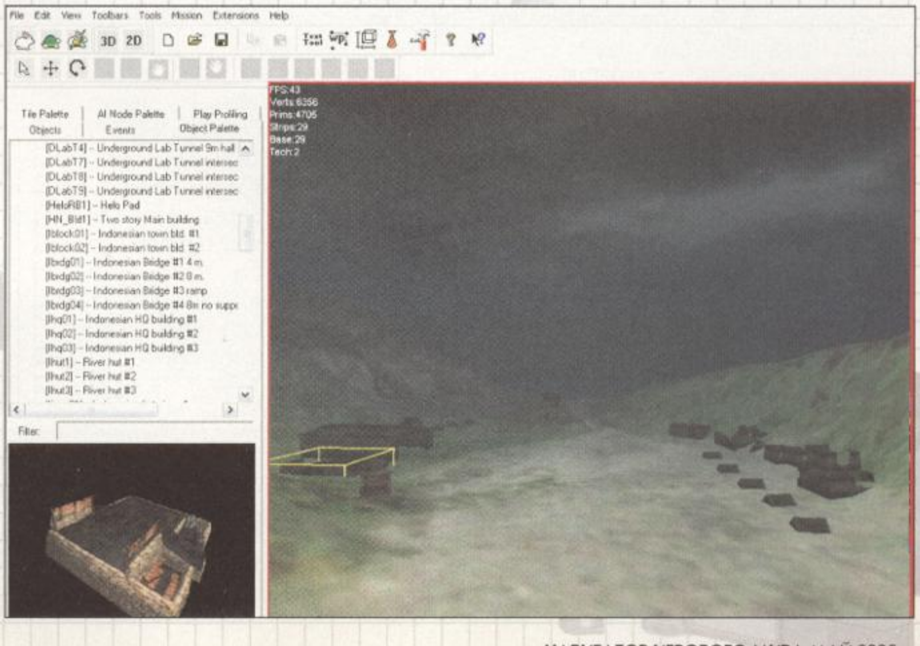
- выберите нужный маркер;
- определите, куда его ставить. Внимание! Чтобы не напортачить, перейдите перед установкой маркера в другой раздел списков (например, в Events). Иначе, приближая карту, вы случайно поставите лишние маркеры;
- приблизьте карту, перейдите в 3D;
- вернитесь в Object Palette. Установите маркер. Если вы все же накосячили, то удалите лишнее, пользуясь разделом Objects.

Вообще-то, мы "совместную" игру создаем, у нас тут не одиночный стелс-экшн. Пора добавить в команду пару-тройку человек. Для этого рядом с первым маркером ставим еще 2-3 штуки, но уже других - тех, что Start, Blue Team. Теперь можно быть спокойным. Если что, верные товарищи по команде всегда прикроют.

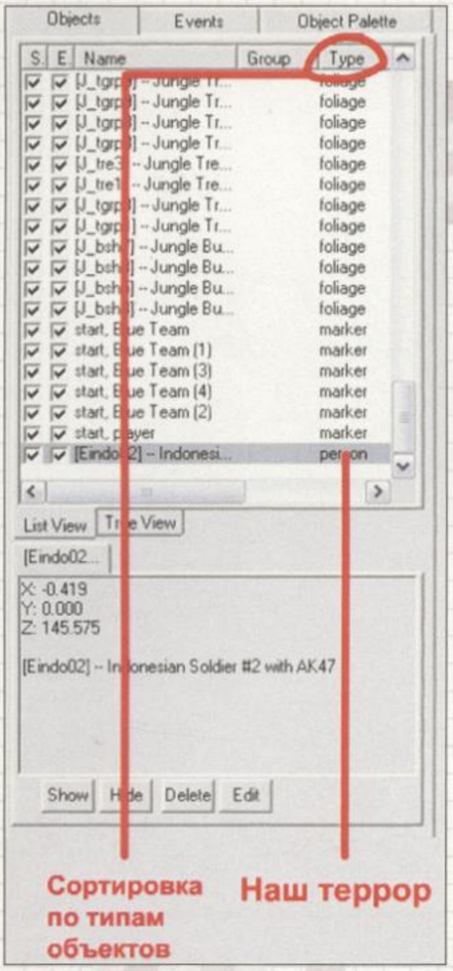
Обрисовка окружающей местности

Ну вот, первые шаги сделаны. Пора привести нашу карту в порядок. Аскетичные горы и травка не пройдут, это и так понятно. Нужно добавить здания, деревья, объекты и множество

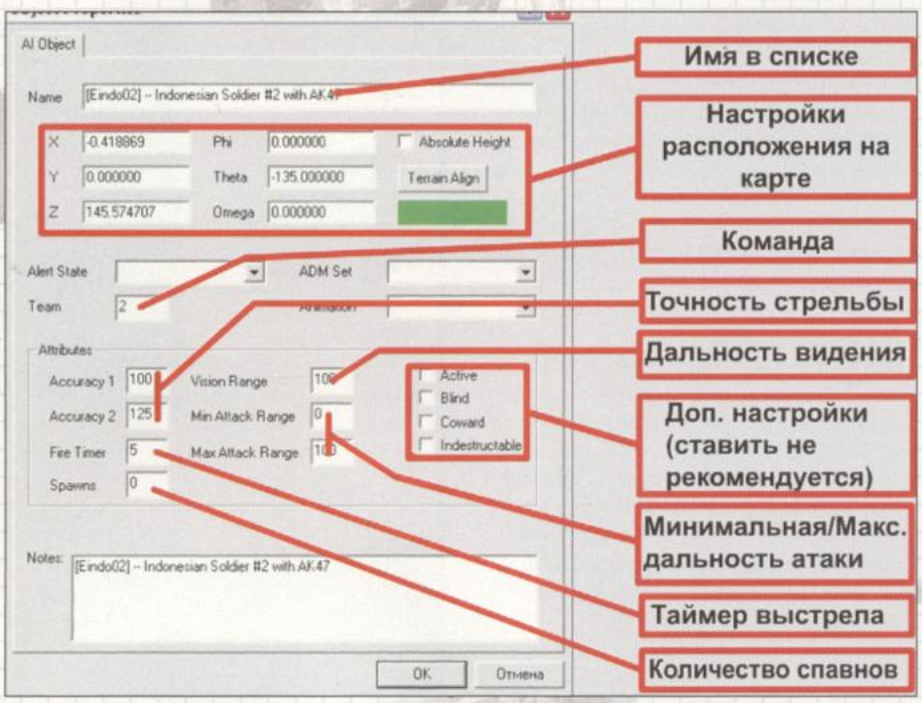
Придорожная деревня: ангар, вертолетная площадка, палатки, развалины



Joint Operations: Typhoon Rising



Пользуйтесь сортировкой - очень удобно



Окно настроек AI объекта

других деталей. Начнем со строений и нарисуем небольшую придорожную деревеньку в центре острова.

Переходим в раздел Object Palette, выбираем Building. Раскроется список всевозможных строений. В небольшом окошечке снизу будет показан объект, выделенный вами. Это очень удобно, так как сразу можно прикинуть, нужен ли он для данной цели. Если нужен, то устанавливайте в любом удобном месте.

Деревня готова. Не хватает дополнительных декораций, объектов и т.п. Раскрываем следующие два списка: Decoration (декорации) и Foliage (растительность). Действуем по аналогии с расстановкой зданий.

После небольшого апгрейда карта просто ожила. Но это всего лишь аванпост. Необходимо расставить деревья и объекты по всему острову, особенно там, где проходит основной путь до деревни. Сильно не увлекайтесь, а то потом без апгрейда машины полюбоваться делом рук своих не получится.

Индонезийские гуки

Пришла пора добавить врагов. Способ расстановки примерно тот же. Находятся все виды недругов в разделе Object Palette\Person. Обратите внимание, что имеются как просто мирные жители без оружия, так и злобные терроры с РПГ. В конце списка можно найти даже "своих", которые управляются компьютером.

Итак, выберите террориста с АК-47 (к примеру). И поместите его на любом месте. Обратите внимание, что имеются два типа одних и тех же персонажей: Standing (стоящие на одном месте) и обычные. После переходите в раздел Objects (не тот, что в Objects Palette, а который сам по себе). Найдите NPC в списке.

Сделайте на нем двойной клик левой кнопкой мыши. Открылось окошечко настроек. В принципе, можно ничего не менять; но чтобы террор, увидев нас, начал стрелять, нужно поменять атрибут Team (команда) с 0 на 2 (так как по умолчанию мы играем за команду 0).

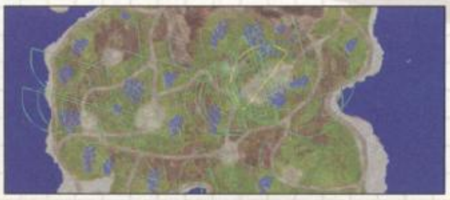
Для большей реалистичности и играбельности дальность видимости и дальность стрельбы нужно увеличить в два раза. Поле зрения можно определить по полукругу в 2D-режиме. Количество спавнов ставим 0 или 1. В остальном, пускай все будет, как есть.

Таким же образом, не забывая менять признак Team, расставьте по всей карте врагов. Их давайте по максимуму, для полного мяса.

Техника aka Vehicles

Понятно, что Joint Operation без техники, как Half-Life 2 без графики. Техника - одна из основных фич игры. Невозможно даже представить, кто бы стал играть в JO, если бы пришлось пешком топать по огромным локациям. Чтобы у геймеров не было нервных срывов, мы будем добавлять вертолеты, катера, бронетранспортеры и прочее.

Набиваем карту врагами



Первым делом идем в Object Palette. Там есть список Vehicle. Пользуясь всеми видами транспорта, мы раскрашиваем локацию, придаем нашей миссии играбельность. Но учтите, что это нужно делать с умом. Небольшой промах, и баланс с треском обрушится. Не нужно ставить возле точки респавна целую батарею бронетранспортеров или аэропорт, заставленный Blackhawk'ами.

Экономно, но грамотно расставьте технику. Не забудьте, у транспорта тоже есть свои настройки, но советую их не менять, а то хуже будет. Самые смелые могут попробовать.

Когда все готово, сохраняете проект и закрывайте редактор.

Финал

Вот и все, самое основное вы теперь знаете. Неразобранной осталась лишь тема скриптования, но в журнальном формате о ней толком не расскажешь - тут инфы на целый учебник наберется. Если кто-то все-таки захочет попробовать, имейте в виду следующее:

- скрипты прописываются в файле с расширением .wac;
- примеры скриптования можно взять из любой карты для режима Cooperative;
- редактировать можно с помощью "Блокнота";
- не пытайтесь создать скрипты через программу NILE (хотя она это позволяет). Так никто не делает: во-первых, это неудобно; во-вторых, это не будет работать.

Карту, созданную в ходе написания статьи, вы можете найти на нашем DVD. Она крайне проста, так как создавалась всего 15 минут, но может послужить примером начинающему моддеру.

СЕГОДНЯ МАЛО КТО ИМЕЕТ РЕАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О РАБОТЕ РЕДАКЦИИ НАСТОЯЩЕГО ИГРОВОГО ИЗДАНИЯ. БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО ЛЮДИ, РАБОТАЮЩИЕ НА ЭТОЙ НИВЕ, ВСЕ СО СТРАННОСТЯМИ.
СЕГОДНЯ МЫ ОПРОВЕРГНЕМ ЭТОТ ДОСУЖИЙ ДОМЫСЕЛ!
ВОТ МЫ И У ОФИСА "НАВИГАТОРА ИГРОВОГО МИРА".
МЫ ПОЧТИ НА МЕСТЕ. ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЛИФТОМ.
ПРЕД НАМИ ГЛАВРЕД "НАВИГАТОРА" И.Б. БОЙКО.
НЕКОТОРЫЕ ДО СИХ ПОР СЧИТАЮТ, ЧТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ГЛАВНЫМ РЕДАКТОРОМ, ТРЕБУЮТСЯ КАКИЕ-ТО ОСОБЕННЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ.
ПОЛНАЯ ЧУШЬ!
ВСЁ, ЧТО НУЖНО, – ЭТО ПРЕДЕЛЬНО КРУТОЙ КРАСНЫЙ КАРАНДАШ!
МОЖЕТ БЫТЬ, ВЫ СКАЖЕТЕ, ЧТО ЗА ХРЕНЬ? У МЕНЯ ДОМА ТОЖЕ ЕСТЬ КРАСНЫЙ КАРАНДАШ, НО Я ЖЕ НЕ ГЛАВРЕД! ВСЁ ОЧЕНЬ ПРОСТО, ПРОСТО ВАШ КАРАНДАШ НЕДОСТАТОЧНО КРУТОЙ!
ДОКАЗАТЬ? ЛЕГКО.
ВЫ НЕ ГЛАВРЕД!
А ЭТО – ЖАННА! ОНА ОТВЕЧАЕТ В "НАВИГАТОРЕ" ЗА ПЕРЕПИСКУ С ЧИТАТЕЛЯМИ... И ПОЧЕМУ-ТО ЕЩЁ ЗА МАШИНУ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ БУМАГ...
ПОЧТА
А ЭТО ВОТ – ПРЕСЛОВУТЫЙ КШАДУ.
КШШШАДУУУ!
ПАРУ СЛОВ ДЛЯ НАШИХ СЛУШАТЕЛЕЙ?
КШШАДУ КШАДУУУУ!
МДАА... ПОХОЖЕ, ОН ПРЕДПОЧИТАЕТ ВЫРАЖАТЬ СВОИ МЫСЛИ В ПИСЬМЕННОМ ВИДЕ...
КШШАДУ!
ТЕКСТ ОБРАЩЕНИЯ
А ЭТО – ВЫПУСКАЮЩИЙ ЖУРНАЛА, МНОГИЕ ЕГО ЗОВУТ КОНСТАНТИН "ДЕДЛАЙН" ПОДСТРЕШНЫЙ. ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ УЗНАТЬ ПОЧЕМУ.
НЕ ПЕРЕСЕКАТЬ!
СТОЙ, ДУРАК!
ЧТО ЭТО ТАКОЕ ПРОИСХОДИТ?!!
ТЕМПОРАЛЬНАЯ АНОМАЛИЯ, ПО ЭТУ СТОРОНУ ЛИНИИ ВСЕГДА ДЕДЛАЙН!
А ЭТО – КУЗЬМИЧЁВ, ОДИН ИЗ МНОГОЧИСЛЕННЫХ НАВИГАТОРСКИХ ХУДОЖНИКОВ.
ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ БЫТЬ ХУДОЖНИКОМ, ВОВСЕ НЕ НАДО, КАК ОШИБОЧНО ДУМАЮТ МНОГИЕ, УМЕТЬ РИСОВАТЬ. НУЖНО ПРОСТО УМЕТЬ ГЛУМИТЬСЯ НАД ОКРУЖАЮЩИМИ, ОСОБЕННО НАД КОЛЛЕГАМИ.
ХЕ ХЕ
МЕНЯ ЭТОТ НЕГОДЯЙ ВООБЩЕ ИЗОБРАЗИЛ В ВИДЕ ПАЛОЧНОГО ЧЕЛОВЕЧКА!
ПРИРИСУЮ-КА Я ВСЕМ ПИПИСЬКИ
А ВОТ, Я ВИЖУ, ПРИБЛИЖАЕТСЯ УБОРЩИЦА. САМООТВЕРЖЕННАЯ ЖЕНЩИНА, В ОДИНОЧКУ ОТВЕЧАЮЩАЯ ЗА ЧИСТОТУ В ЭТОМ СВИНАРНИКЕ.
МНЕ НЕПОНЯТНА РЕАКЦИЯ СОТРУДНИКОВ. ПОЧЕМУ-ТО ПРИ ВИДЕ НЕЁ ОНИ АКТИВНО РАЗБЕГАЮТСЯ.
Кто это у нас тут такой пыльненький, кто такой грязненький?
КОНЕЦ

Z•ZONE

АЛЛО! НАС ИЩУТ ТАЛАНТЫ!

Лучшие стихи конкурса "Краткость - сестра нашего брата"

ГРАН-ПРИ: Алексей Андержанов

(Lord of the Rings,
WarCraft, Half-Life 2)

Гэндальф Серый, любитель экзотики,
Снял кино в жанре легкой эротики.
Страсти бурные сцены
И, конечно, измены,
Поместил в декорации "Готики"...

Таурен, два шамана и кодо
Возвращались под вечер с завода,
Где в две смены трудились
И ужасно гордились,
Тем, что вышли они из народа...

Старый дварф - комендант таунхолла
Был замечен в компании гнолла.
Пили пиво в таверне
И ругались пресквернo
Гнолл и дварф, комендант таунхолла...

Две эльфийки в веселой компании
Были папой застуканы в бане.
И спасалися в панике,
Надевая подштанники
Две эльфийки с веселой компанией...

Артас, принц, лидер правящей фракции
Был замечен недавно в редакции
Он с Подстрешным болтал,
С Жанной почту читал
И в рекламной участвовал акции...

Как-то раз, старший сын Архимага
Полюбил продавщицу сельмага.
Поженились в апреле,
А на прошлой неделе
Народилась детишек ватага...

Два комбайна из City семнадцать
Обожали немного подраться.
Скинут на пол доспехи
В молодецкой потехе
И дерутся часов до пятнадцати...

Гордон Фримен - любитель фантастики
Увлекался спортивной гимнастикой.
Он крутил хула-хуп,
Удивляя подруг,
Стройным телом и сказочной пластикой...

Безымянный комбайн из Half-Life'a
Захотел прикупить гербалайфа.
Только ядерщик Фримен
Все скупил в магазине
И оставил беднягу без кайфа...

ПЕРВОЕ МЕСТО: Юрий "Ushwood" Эйдельман

(Космические Рейнджеры 2,
Jagged Alliance 2)

Рыжий пеленг с планеты Набу
Прикрепил два крыла на горбу.
С ними влез на карниз
И взлетел... прямо вниз...
Проиграв с тяготеньем борьбу.

Одаренный малок из Японии
За три дня написал две симфонии.
Но когда их сыграл -
Содрогнулся весь зал
И сбежал, не стерпев какофонии.

Аскетичный фэянин с Кавказа
В день обедал обычно три раза.
Ну а чтобы соседи
Не застали за этим -
Третий раз он ел в противогазе.

Параноик-гаалец с Венеры
Был вчистую лишен чувства меры.
Отрастил восемь глаз,
Чем поверг он в экстаз
Прочих жителей бедной Венеры.

Злобный террон с планеты Террона
Раз с шотганом гулял по перрону.
Застрелил из шотгана
Он Каренину Анну,
Чтоб не прыгала под эшелоны.

Хитрый Келлер из гиперпространства
Занимался подделкой лекарства.
После сам его пил,
Отчего колбасил
Все несчастное гиперпространство.

Толстый Блазер, хрен знает откуда
Как-то раз забрался на верблюда.
Но верблюд не дурак:
"Я тебе не ишак!"
И свалил его на фиг, паскуда.

Игорь Долвич из снежной России
Притворялся последним Мессией.
Но в ментовку попал
И в Арулько сбежал.
Да, не любят мессиев в России...

Некто Кауфман Тор из Германии -
Он в Арулько пришел на свидание.
Но в неравных боях
Получил ломом в пах,
Что вчистую отбило желание.

Доктор Ку, рукопашник из Чайны,
Оказался в Арулько случайно.
Собираясь в Тбилиси,
Самолетом ошибся,
Чем и был огорчен чрезвычайно.

Конрад Джиллет, инструктор из Альмы,
Как-то раз взгромоздился на пальму.
Там, согнав обезьян,
За бананом банан
Ел под хохот всех жителей Альмы.

Тревер Колби из жаркой Австралии
Перепутал Арулько с Италией.
Весь Балим истоптал,
Колизей все искал,
Право слово - чудак из Австралии!

ВТОРОЕ МЕСТО: Александр Емельянов

(Thief, BloodRayne,
Evil Genius, Half-Life 2)

Ночью Гаррет как-то раз
Получил, бедняга, в глаз
Когда темно,
Ему светло -
"Фонарь" спасал его не раз!

BloodRayne в детский садик за дочкой
пошла
Искала, искала, но все же нашла
Раскиданы вещи
Весь садик пустой,
А девочка с трупов играет горой...

Гений Зла завел козла,
Просто так, а не со зла
Накормил его горохом.
Ночью миру было плохо...
Натворил все ж Гений зла...

Однажды Фримен с косою
Гонялся полдня за осою,
Но в четвертом часу
Все ж сломал он косу
И несчастный поплелся домой...

ТРЕТЬЕ МЕСТО: Андрей Погудин

(Syberia, Duke Nukem)

Девушка Кейт из Сибири
Любила распиливать гири.
Закупит штук двести,
Распилит на месте,
Согреется сразу в Сибири!

Однажды Дюк Ньюкем в Монтане
Закрылся в общественной бане.
Открыл он все краны
И бил в барабаны,
Но не дали воду в Монтане!

ПОЧЕТНЫЕ ФИНАЛИСТЫ

Юный Hitman, рожденный в Канаде,
Пил паленую водку в Багдаде,
Но, покончив с запоем,
Захотел стать героем,
Но лишь сторожем взяли на складе.

Вадим "DOK" Шалугин
(Hitman: Codename 47)

А у пиндосов в штате Канзас
я взорвал водородный фугас
и построил в Канзасе
свой Форбидден Паласе
и казаков доделаю щас.

Рустам Алиев
(Civilization 3)

Лысый дядька из пробирки,
Что со штрихом на затылке,
Стал "фабричною" звездою,
И теперь он под луною
Воет песни без запинки...

Игорь Арсланов
(Hitman: Codename 47)

Миляга Ктулху живет в океане.
Отправился в гости он к бабушке Мане.
Покушал там фруктов,
Деревенских продуктов,
А также попарился с веником в бане.

Александр Байков
(Call of Cthulhu)

А у дяди по имени Дюк
Случился единожды глюк:
Он всех встречных людей
Принимал за свиней
И давил как поганых гадюк.

Александр Матюхин
(Duke Nukem)

В СИЗО Кибердемон уткнулся в подушку
В слезах вспоминает родных и подружку:
Менты заявились,
На руку косились,
Мол: "Где документы на пушку?"

Олег Чеботарёв
(DOOM)

Молодой таурен с Азерота
Подрядился поймать бегемота.
Но того он не знал,
Что их сервер упал,
И лагает теперь все болото...

Андрей Иванов
(World of WarCraft)

Всеслав Чародей из России
Потерялся в просторах Сибири!
И пока наш Нивал
Всем Блицкриги давал,
Тот Всеслав покрывается инеем...

Степан Золин
(Всеслав)

Персидский принц на даче свата
Рубил дрова мечом пирата.
В кромешной тьме
На древнем пне.
И пел мелодию "Штрафбата".

Дмитрий Визаулин
(Prince of Persia: Warrior Within)

По дому гонял тараканов Хитмэн
Он ведь прямо отличный спортсмен.
Таракашки сдохли вскоре,
Но и Хитмену на горе
Лишь руины остались от стен!

Андрей "FlaminG" Мохов
(Hitman: Codename 47)

STALKER спрятался опять.
Все идут его искать.
Весь Чернобыль перекопали,
Не нашли и зло сказали:
"Не хотим с тобой играть".

Екатерина Рябова
(STALKER: Shadow of Chernobyl)

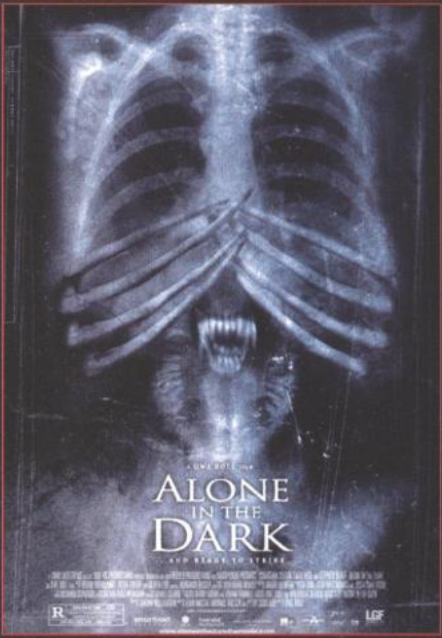
Наш десантник из дота
Под огнем пулемета
Не стреляет - молчит,
Свои вирши строчит
В "Навигатор"... Такая работа.

Леонарда Фролова
(Объективная реальность)

ВЫКАЛЫВАЯ ГЛАЗ

Илья ПОЛЯКОВ

Сегодня ночью женщина в годах
Запуталась ногами в проводах
И стало словно в космосе темно,
Весь мир похож на черное пятно
Ногу Свело. "В Темноте"



Бездарный иллюзионист вытаскивает из цилиндра дохлую ворону и просит называть ее исключительно "пушистым кроликом". Это сюрприз! Фокусника зовут Уве Болл, злосчастное крылатое - Alone in the Dark. Который, зе муви, разумеется.

Сценарий явно избивали с пристрастием. С первых же кадров сюжет начинает страдать от мощного комплекса неполноценности и оголодавшего бюджета. В бездну замысла, как в топку Титаника, швырнули древнюю (и покойную) народность Абкани, открывшую врата в мир Тьмы, неубедительные артефакты, тяжелое детство главного героя и секретную правительственную организацию, ведающую паранормальными явлениями.

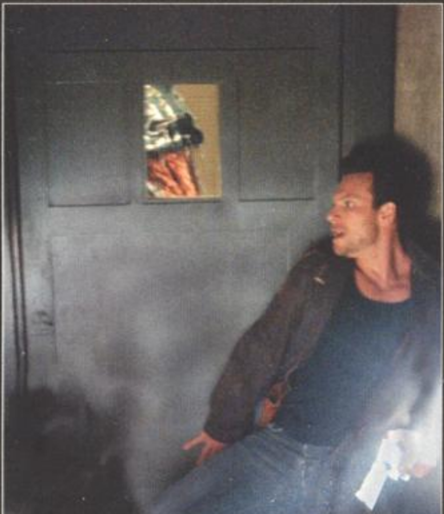
Хей-хо, лузеры. Талант Уве - этого Феллини от экранизаций компьютерных игр - навсегда потерял способность смотреть собеседнику прямо в глаза: все более-менее яркие моменты AitD украдены у знаменитых и не очень предшественников. Aliens, Matrix, The Mummy, Underworld, Minority Report, Blade II и прочая. Добрые зрители на второй минуте просмотра открывают в себе мощнейший провидческий талант - они заранее знают, чем кончится та или иная сцена. На пятой их мозги синхронно режет одна и та же мысль: "Плакали наши денежки!"

В шедевре стараются что-то сыграть лучшие актеры второго сорта, но зоркое око Herr Director'а пресекает их потуги на корню. Кристиан Слейтер, Стивен Дорфф, Тара Райд и прочие в ужасе понимают, куда попали, но уже поздно. Тов. Дорфф то и дело кричит веское "Fuck!", всаживая очереди нарисованных пуль в очередную китайскую анимированную переделку чучела Чужого, а тов. Слейтер морщит кожу на лбу и морально страдает от перенесенной в нежном возрасте амнезии. Публика мощно зевает.

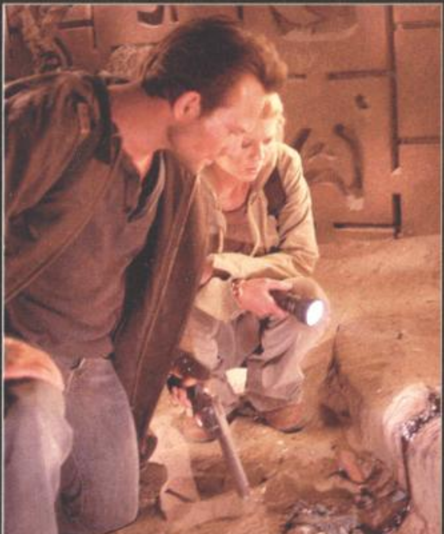
Уве, мы любим тебя! Умри молодым, попади под грузовик. Так ты запомнишься тем, что не успел сделать. Поверь, так будет лучше.

Гражданам, грезящим повстречать в данной синематографии сходство с рс-культом, сообщу - не стоит. Очень трудно искать черную кошку в темной комнате, особенно, если их там нет обеих.

- Кто там?
- Это я, почтальон Печкин. Принес вам то, осталось от вашего мальчика



Если зажать нос и зажмуриться, то это вполне можно есть



ПОЧТА

Я очень прошу ответить на следующие вопросы:
1. Какие меры надо предпринять рядовому пользователю от атак из Интернета.
2. Какая на данный момент лучшая Action/RPG и в каком Интернет магазине ее можно купить (с услугой доставки по почте)?

В жизни каждого бывают периоды, когда окружающие начинают считать его жутким занудой. Казалось, еще вчера это был милый и беззаботный человек, с которым можно было хорошо поболтать или попить пивка в теплой компании. И вдруг его как будто меняют: он начинает важно надувать щеки и пытается учить всех, как жить.

Потому что мои ответы сегодня будут очень напоминать бабушкины советы и нравоучения.

Какие меры надо предпринять рядовому пользователю от атак из Интернета.

Вот и со мной случилась эта страшная и чудовищная вещь: мне кажется, что я заразилась этим самым занудством. В редакции от меня уже шарахаются по углам - того и гляди поймаю и начну пытать, что ел на завтрак, почему не глажены брюки... Или начну давать советы дизайнеру, как и куда поставить вот эту картинку.

Говорят, что к концу весны такие обострения - не редкость. И надо просто дождаться лета и начать беззаботно отдыхать. И тогда осенью все будет в порядке.

И я, признаться, испытываю некоторое сочувствие авторам сегодняшних писем. Потому что мои ответы сегодня будут очень напоминать бабушкины советы и нравоучения. Впрочем, сегодняшняя подборка идеально подходит для того, чтобы отрабатывать на ней свои приступы занудства. Будем надеяться, что к концу этого почтового выпуска я снова вернусь в прежнее беззаботное состояние.

Будем считать, что я вас предупредила.

Игра или Троян?

А сейчас немного размышления суть в том, что легче написать вирус или троян чем хотя бы какую-нибудь простую игру и порадовать ей нас, а ведь создание игры это такое неописуемое творчество. Когда многие одиночки пишут игру своей мечты они находяться в другом мире, душевном равновесии. Да кстати пишу я все к таму, что вы ведь НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА так помоги тем людям которые хотят обучиться этому творчеству и быть счастливыми. Просьба не ругать за ошибки и неправильно сфармулированые фразы истенно ваш.

FLYD

Сейчас скажу спорную вещь: написание троянов и вирусов, наверное, тоже очень творческое занятие. И любой преданный делу "вирусолог" обретает душевное равновесие и гармонию, когда читает в прессе о том, что его детище облетело весь мир и нанесло колоссальный ущерб экономике. Так что творчество - это вопрос сугубо личный. И строго утверждать, что только игры делаются с вдохновением - спорно.

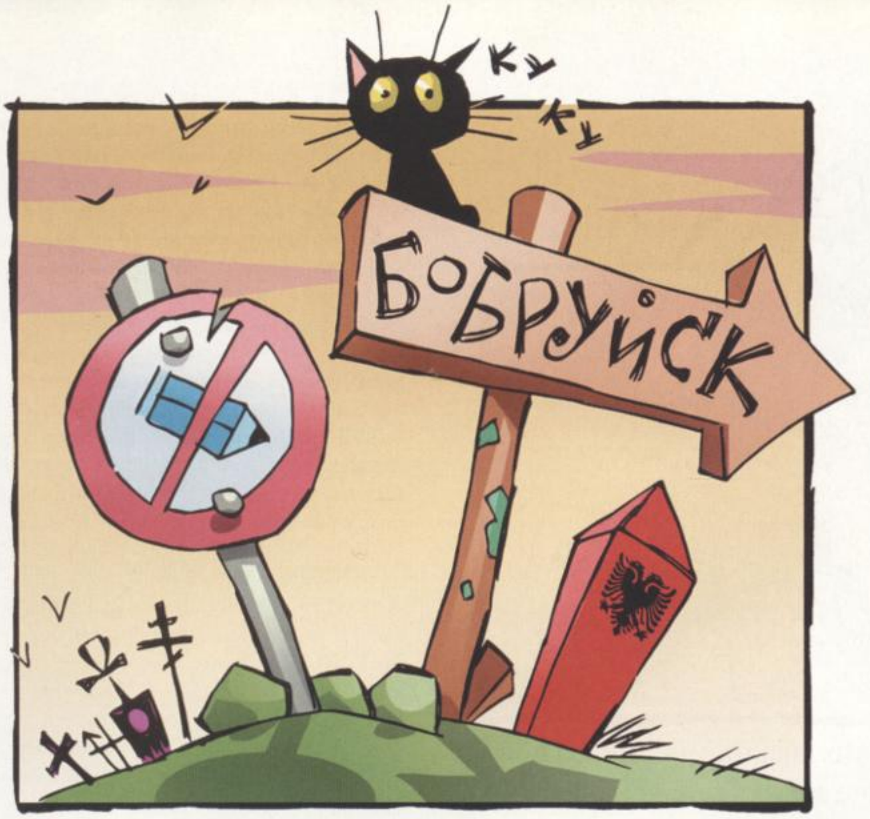
Тем не менее, суть понятна: мы должны каким-то образом научить всех желающих лабать игры. Интервью с разработчиками мы печатали, статьи по игрострою делали - видимо, этого недостаточно. Что мы еще должны делать? Учебники писать? "Quake своими руками" или "Warcraft за 10 дней". Поймите вы наконец: если человек хочет делать игры, он без всяких журналов найдет, научится, поймет и сделает. И мы тут можем в лучшем случае вдохновить. Но никак не научить.

В Бобруйск, жывотное

Еще раз написчу, попытка не пытка. Игорю Бойко: Афтар жжот, писчи ысчо. Очень нравиться на досуге читать про весьма любопытные ммо-игры...И написано все живым языком, видно что Афтар (Афтар с большой буквы) вложил душу в рассказ. Супер.

Dark Elf

когда читает в прессе о том, что его детище облетело весь мир и нанесло колоссальный ущерб экономике.



Как не совестно использовать на нашей редакции шуточки не первой свежести.

Ай-ай-ай... Ну, как не стыдно! Как не совестно использовать на нашей редакции шуточки не первой свежести? Ну кого, спрашивается, тут хотели удивить? Мы ж, считай, половину рабочего времени проводим в играх, а вторую половину - на форумах. И ответить на такое письмо: "Ниасилил патамушта стихи" или "прочетал гламурна зачот!" для нас - плевое дело.

Гендерная ошибка

Приветствую Вас, мои любимые люди из Навигатора. Вот, решила я взяться за ручку, вернее за клавиатуру и написать Вам первое, но не последнее письмо. Читаю журнал много лет. Вот возник у меня вопрос, почему же пацаны-геймеры считают, что нет и не должно быть девушек-геймерш? Я ведь играю в разные игры напролет, могу во всякие ужасные-жужасные экшны порезаться, но больше, конечно уделяю игре DOOM3 и Sims`ам 2.Я первым делом, после того как куплю и прочитаю журнал, ищу в ваших дисках всякие одежды или здания или еще что-нить про моих "подопечных". Хочу Вас поблагодарить за то, что Вы есть. Предыдущий номер Ваш был прекрасен, плакат с календарем с гордостью повесила на стенку, а скины для симсов2 пихнула в комп (Вы уж в следующий раз побольше для них в DVD-диск кладите). Ну вот и все, на вот такой веселой нотке и заканчиваю я свое письмо. Процветания Вам!

ЗЫ. Что делать с журналами? Они заполонили всю мою комнату, да и родители все против, как их успокоить, посоветуйте?

Nimfa777

но больше, конечно уделяю игре DOOM3 и Sims`ам 2.

Осмелюсь предположить, что Nimfa777, если и давно читает "Нави", то нерегулярно. Потому что в "Навигаторе игрового мира" отношение к девушкам-геймерам самое что ни на есть позитивное. Мы, между прочим, даже склеивали разбитые сердца и находили для таких девушек достойных поклонников. Да и не такое уж это редкое явление - девушки-геймеры.

З.Ы. Скажи, родителям, что раз у тебя такая маленькая комната, то ты имеешь право на моральную компенсацию в виде любимого ежемесячного журнала.

RE: Робин Гуды онлайновых игр

Прочел последний номер Нави(4[95]'2005) и решил написать. ИМХО разделы типа "Отличные игры", "Хорошие игры", "Так себе игры" слишком сильно навязывают читателю мнение редакции. Я понимаю, что на то журнал и нужен, что бы донести до читателя мнения авторов, но, занося игру в раздел "Так себе игры" вы сразу ставите на ней крест. Многие читатели просто не будут читать про плохую игру. И не сложат своего мнения о ней. В общем, дело ваше, лично я вас и так читать буду =)

Второе, что меня просто убило, это описание халявных серверов Lineage2. Я GM на одном небольшом, но бурно растущем сервере (www.LineageII.ru) и по роду своих занятий многое знаю о своих конкурентах. Автор явно не удосужился толком осмотреть сервера, и поговорить с игроками. Больше всего меня поразило описания сервера Melcosoft (www.l2online.ru). Это на мелке аденой не торгуют?! Да там, на главной странице ссылка есть "Купить Адены" =) А откуда на форумах положительные отзывы, если мелкософт самый частопадающий сервер L2 в рунете. Другие сервера разбирать не буду, кто знает тот знает. Кто не знает пусть спросит у знающих. Сори, но раздел халява не вызывает у меня более никакого доверия. Ну, вот собственно и выругался =)

Zero

Ваше недовольство понятно и заставляет наконец-то задуматься о невозможности существования игрока в разных MMORPG в одно и то же время (это, конечно, удар для любителей онлайновых игр), ибо только так можно получить объективный сравнительный анализ разных серверов. Судя по всему, в те моменты, когда Мелкософт падал, наш персонаж-тестировщик шлялся по другим сервакам и не мог застать этого вопиющего события. И уж простите нам то, что чаще всего мы предпочитаем опираться на собственные впечатления.

Увы, мысли о халяве настолько затмили взор, что мне удалось не заметить ссылочки на покупку аден. Заявляю громогласно: "ОНИ ТОРГУЮТ АДЕНАМИ!" и прошу прощения у владельцев таких серверов за то, что малость попортил их бизнес. А вообще, в следующий раз, когда мы будем писать подобные обзоры, мы обязательно поговорим с ГМами на предмет их мыслей о конкурирующих серверах. И, скорее всего, именно их мнение будет взято за основу. Разумеется, никому и в голову не придет спрашивать ГМа о его собственном сервере. Мало ли что он там наплетет, а мы потом разгребай... - ***Дмитрий ПРОСЬКО***

Думаю, что основной шквал читательских мнений по поводу новой журнальной навигации еще до меня не дошел.

Перемены

Купив новый номер (4-2005), первым делом прочитал посыл Главреда (что обычно для меня не свойственно), и был заинтригован относительно новой структуры рубрикации.

А потом я увидел ЭТО... Насчет нового подхода сказать нечего, его революционность налицо. В голове сразу возникло число 1917 (к чему бы это?). Только вот хочется спросить, есть ли практический смысл от подобного деления? Как вы себе представляете человека, который потратил деньги, купив журнал, и стал читать рубрики вроде: "плохие игры" и "откровенный отстой "? Я думаю, большинство геймеров покупают журнал ради того, чтобы найти самые ЛУЧШИЕ новинки. Так что в новом варианте активно читаться будут одна, максимум две рубрики с наивысшими рейтингами игр. Вы можете поспорить, что и раньше у потребителей была возможность просматривать рейтинги и самые плохие игры просто игнорировать. Но ведь раньше и плохие, и отличные игры находились в едином контексте жанровой направленности. И уж коли я, интересующийся, скажем ACTION, оказывался в соответствующем разделе, я просматривал там все игры, вне зависимости от их рейтинга, так как допускал субъективность суждения конкретного автора статьи. В новом же виде авторское IMHO-суждение выглядит так, словно оно принято ВСЕЙ редакцией в виде аксиомы. И в этом случае с читателем может произойти психологическая реакция отторжения "забракованного" продукта (мы все в чем-то еще довольно стадные создания), хотя возможно, у игры еще был шанс. Однако "ONLINE" препарирования избежал. Интересно, тут дело в конкретном материале, не подлежащем делению, или просто "Священных коров" не трогаете?

Об удобстве поиска и говорить нечего. Если раньше, зная жанр и забыв напрочь название игры, можно было, пролистав в нескольких журналах конкретную жанровую рубрику, найти, что хотел, то сейчас сделать это будет весьма проблематично. Но это все мелочи.

Очень хотелось бы надеяться, что меня поддержат другие геймеры. И любимый и единственный читаемый мной игровой журнал с 2002 года вновь примет знакомый облик.

"Контрреволюционер"
Сергей, aka snikkers, aka Saffron

Думаю, что основной шквал читательских мнений по поводу новой журнальной навигации еще до меня не дошел. Но это - первые ласточки предстоящего цунами. Заранее готовлю себя к мысли, что мнение будут совершенно противоположные - кто-то найдет такую систему навигации более удобной, а для кого-то она окажется неприемлемой. Что касается вопроса "стало сложнее находить игры" - тут, полагаю, вопрос привычки. Не волнуйся, Сергей, еще пара апрельских номеров и ты привыкнешь.

Сегодня я снова хочу уцепиться за знакомую тему, чтобы найти в ней новые, неисследованные грани. Речь пойдет о пиратстве. Вернее, о фри-шардах онлайновых игр. Никто ведь не будет спорить, что это тоже своего рода пиратство. Существует немало сторонников официальных игр - те, кто готов платить деньги за сервис и позволять разработчикам получать прибыль от своих игр. Но есть и такие, кто готов поддерживать пиратские сервисы. Причем, аргументы, выдвигаемые той и другой стороной, достаточно серьезные и осмысленные.

А посему пришла пора перетащить эту дискуссию на страницы Почты. Нужны ли фри-шарды? Можно ли считать их пиратскими? Что ищут люди, приходящие на фри, помимо халявы? Стоит ли тратить свое время на фри? Вопросов - масса. Ответы надеюсь получить от вас. Дискуссию "Фри-шарды vs. Официальные сервера" объявляю открытой!

Следующее письмо тоже касается онлайнового мира. Заранее скажу, что печатается оно с сильными сокращениями, за что заранее прошу прощения у автора.

MMORPG. Первые шаги.

Благодаря ВАМ уважаемая редакция НАВИ я открыл для себя мир MMORPG, и думаю, останусь здесь на долго, или на всегда. Anarchy Online это мой первый опыт в онлайн играх, когда я ее инсталлировал с вашего DVD, меня мучило много вопросов и неясностей. К счастью, все началось очень даже хорошо, после того как я зашел на сайт разработчика и заполнил нужную анкету, буквально через пять минут я уже получил на свой e-mail письмо с подтверждением регистрации! Такая оперативность меня приятно порадовала, молодцы ребята. После чего началось мое нелегкое освоение в этой игре, весь мой огромный опыт в RPG играх здесь оказался мало востребован, в MMORPG все по другому и сложнее, я оказался абсолютно не подготовленным и в результате убил трех своих персов, прежде чем понял, что и как мне надо правильно сделать.

Я, конечно, понимаю, что надо учиться на собственных ошибках, и с помощью желания и упорства можно всему научится самостоятельно. Но ведь в тоже время существует такое уважаемое многими игроками издание как ваш журнал, и я думаю, что вы не только просто доносите до нас информацию о выходе тех или иных игр, но и пытаетесь как-то облегчить нам жизнь, давая советы по особенно трудным играм. В последнее время вы много пишите про EQII, это конечно хорошо, я тоже задумываюсь о приобретении этой игры. Но ведь не единым EQ-м жив мир онлайновых игр. Очень бы хотелось увидеть на страницах вашего журнала статьи для новичков этого жанра то, что помогло бы таким игрокам как я, освоиться в новом для себя мире. Я, конечно, понимаю, что, наверное, трудно обобщить все MMORPG, но ведь наверняка найдется многое, что объединяет эти игры. Я попытался найти интересующие меня вопросы на игровых форумах, но у меня сложилось впечатление, что новичков там просто не любят, отсылая задавать глупые вопросы в другом месте. Так

В результате убил трех своих персов, прежде чем понял, что и как мне надо правильно сделать.

же в игре я встретил высокоуровнего перса из России, мои вопросы он просто игнорировал! Я тут вспомнил, что вы как-то печатали 10-ть вопросов нуба, это что шутка?! В любом случае я думаю, что опытные игроки в вашей редакции могли бы многому научить тех, кто только еще постигает азы в онлайн играх.

Twosoul

Большинство ошибок, которые совершают новички в MMORPG, одни и те же. И не важно, в какую игру вы начинаете играть, - ошибки, чаще всего, происходят не от незнания конкретных игровых правил, а из-за неумения находить нужную информацию. Что делает человек, когда сталкивается нос к носу с незнакомой для себя ситуацией? Пытается разобраться и найти тех, у кого можно получить консультацию. И вот тут начинаются проблемы. Я уже не первый год являюсь участником всевозможных форумов (преимущественно игровых). И сама неоднократно проходила путь от "новичка" до "мастера". Поэтому советы мои будут носить исключительно практический характер.

1. Во-первых, найдите через поисковый сервер максимум информационных ресурсов по интересующей вас игре. Сайты, форумы, странички кланов и гильдий - не поленитесь познакомиться с ними перед тем, как написать свой первый пост на форуме.

2. Примиритесь с мыслью, что те вопросы, которые сейчас вас гложут, скорее всего, задавали себе почти все участники форума. А значит где-то уже есть ответ - нужно только его поискать. Опция "поиск" есть практически на любом форуме и сайте. Если вас ломает, и вы хотите получить все ответы готовыми - что ж, рискните. Скорее всего, вам ответят фразами: "Как же задолбали эти нубы!" и "Сколько можно об этом спрашивать!"

3. Старайтесь произвести правильное впечатление. Пусть участники форума увидят в вас неглупого человека, пусть и не очень опытного. Ведите себя с достоинством. Темы "Памогите Нубу!" с большим количеством смайликов вряд ли вызовут серьезное желание вам помогать. Пишите грамотно. Старые участники форума могут позволить себе писать транслитом или не заботиться о правильности изложения. Для новичка ошибки - плохая репутация.

4. Не бойтесь спрашивать персонально. Постарайтесь выделить на форуме человека, который кажется вам адекватным, и написать ему личное сообщение "Здравствуй! Тебя не затруднит дать мне пару консультаций?" Многим людям легче ответить на адресованное лично ему письмо, чем принимать участие в общем обсуждении.

5. Обязательно хотя бы изредка посещайте официальный сайт игры! Если у вас проблемы с английским - попросите помощи у знакомых или обложитесь учебниками. Многие люди копируют информацию с официального сайта или переводят ее. Что ж, тогда вам повезло. Но получать информацию из "первых рук" и быть в курсе событий - всегда полезно.

6. Исходите из того, что никто вам ничего не должен. Высокоуровневый персонаж играет не для того, чтобы наставлять новичков, и у него может просто не быть желания отвечать на

...что в первом номере Навигатора была синяя рожа первого Диабло (!!!).

ваши вопросы. Впрочем, если вы успешно воспользовались инструкциями из п.4, то проблем с получением советов, скорее всего, не будет.

7. Ищите таких же новичков, как вы. Вместе вам будет проще делиться тонкостями, и процесс освоения игры пойдет быстрее.

8. Постарайтесь как можно скорее попасть в существующее комьюнити: вступить в гильдию или клан. Своему боевому товарищу помогать будут гораздо охотнее. При этом стоит исходить не из позиции "Что гильдия может сделать для меня", а из "Чем я могу помочь гильдии". Таких людей ценят больше.

И помните: ни один журнал не сможет "научить" вас играть в игру. Рассказать какие-то хитрости, поделиться опытом или дать несколько советов - это да. Но игровые стратегии зачастую так сильно отличаются друг от друга, что советы персонажа "мага" могут быть бесполезны для "воина". Так что основные моменты придется "догонять" самостоятельно.

Кажется, после такого развернутого ответа все мое желание давать советы исчезло напрочь. Так что будем считать, что от своего занудства я чудесным образом исцелилась. За что можно от души поблагодарить вас, незаменимые мои.

Это и есть твоя высокая миссия (по моему, несомненно, скромному мнению).

Трагическая ошибка

Здраствуйте уважаемая редакция и лично Жанна. Смешно было читать городое и самоуверенное заявление вашего читателя Олега, что в первом номере Навигатора была синяя рожа первого Диабло (!!!). Кто не в курсе, там была рожа антарянина из Master of orion 2. Да и описания Диабло в этом номере вроде не было, хотя я могу ошибаться, не открывал первого номера уже 2 года. Обидно, что народ уже не помнит, чем мы жили в те времена...

Вадим666

Хехе... Ну ошибся человек, бывает. Лет-то прошло немало. В общем, не такая уж существенная разница, чья рожа была на первой обложке. Главное - что она была. И рожа, и обложка, и первый номер. Хотя за поправку - спасибо. Верное замечание.

Игры для спинного мозга

Судьба моя вышла так, что с компьютерными играми я знаком с 6 лет. Я вспоминаю свое счастливое детство, и сердце мое наполняется радостью! Ведь тогда люди делали Игры и даже иногда ИГРЫ, а изредка и целые жанры выдумывали. Я человек спокойный, но недавно я потерял это качество и поэтому пишу вам. Потерял я это качество, после того как поиграл в 2 стратегии: LoTR: Battle for Middle-earth и Warhammer 40k: Dawn of War. На второй стратегии мое терпение лопнуло. КАК МОЖНО БЫЛО ТАК ИСПОГАНИТЬ ВЕЛИКУЮ СЕРИЮ? Про первую из двух названых стратегий я вообще молчу. Если конечно это есть стратегия. Чтоб игрок особо не заморачивался разработчики оставили у каждой расы по 3-4 юнита. Это че типа американский ребус? Я плавно подвожу линию своего повествования, изогнутого как ятаган, к уже много раз обсуждаемому вопросу. Раньше игры были лучше. Это знают все. В играх было что-то новое, пусть не во всех, но где-то в половине - точно. Переломным оказался 99 (ну тут я могу и ошибаться, но это мелочь) год. После этого найти действительно новую игру стало практически невозможно (около 0.1% от общей массы). Но отнюдь не потому что кончились идеи, нет. Просто в какой-то момент умные дядьки сосчитали, что на играх можно делать деньги. И все. Качество перешло в количество.

Стратегии должны быть стратегичны. В смысле для головного мозга, а не для спинного. Для спинного у нас есть экшены. Нави! Не потакай интересам большинства, ставя безликим уродам хорошие балы. Клейми порок в зародыше! Это и есть твоя высокая миссия (по моему, несомненно, скромному мнению). Нельзя выставлять даже средний бал для игр рассчитанных на одаренных среди слаборазвитых. Только что-то новое в игре может служить признаком гениальности. Мне кажется, в рейтингах игр надо ставить для какого отдела мозга (спинного или головного) предназначена игра. Нельзя сводить до одноклеточности такие жанры как РПГ и стратегия.

Василий aka Linx

Не успели мы ответить на многочисленные вопросы по существующим позициям рейтинга, как нам предлагают ввести дополнительные параметры. Нет, конечно, искушение велико - каждую игру отнести к определенной категории рейтинга: "Игры для спинного мозга", "Игры для мозжечка", "Игры для правого предсердия". Особенные игровые проекты снабдить рейтингом "Игры для прямой кишки" или "Игры для тазобедренного сустава". Воистину, уникальное предложение! Какая новизна подхода! А главное, сохраняется основной параметр, о котором мы так много говорили в нашем прошлом почтовом выпуске, - объективность.

Непременно вынесу предложение Василия на следующее заседание редколлегии.

Итак, наш выпуск подошел к своему логическому завершению. Я благодарю всех, кто принял участие - писал письма, читал, думал или спорил со мной. Надеюсь, что предстоящее лето не помешает вам выкроить немного времени между рыбалкой, каникулами, поездкой на море, походом в лес... и вы все-таки напишите мне письмо. Пусть даже пару строк - мне будет очень приятно.

Советы давала
Жанна Давыдова.
На вашу орфографию и пунктуацию забивала она же.
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Читатель - читателю

Пожалуйста, помогите мне найти клиент Lineage 2. Если можно - вышлите болванку с нарезанным клиентом по почте - все затраты возмещу полностью. Заранее благодарен, а насчет помощи обращайтесь по почте: rubriht2003@mail.ru

RuBrIhT

Содержание DVD & CD

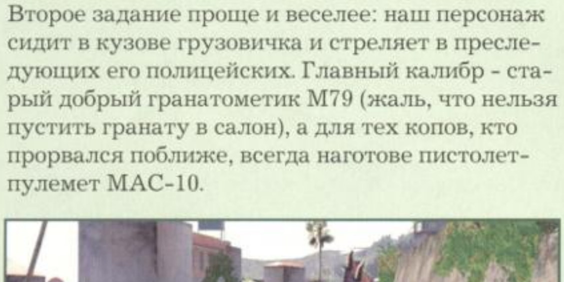
Демо-версии

Brothers in Arms (DVD)

Эта демка замечательно подойдет, чтобы отметить День Победы расстрелом пары десятков фашистов. Конечно, они будут сопротивляться, но умелое командование подчиненными поможет справиться с любым противником. В распоряжении игрока две миссии. В первой командовать никем нельзя, но можно научиться навыкам управления прямо на поля боя, где их можно будет сразу же испытать. Во второй миссии нам все же доверили нескольких подчиненных. Как ими руководить - тоже расскажут. А еще есть танк, на который можно забраться пострелять из пулемета. Миссия не сложная, но танк придется беречь - у врага не только пехота. К тому же сейвиться где угодно не дадут - только автосейв после выполнения промежуточных заданий.

Driv3r (DVD)

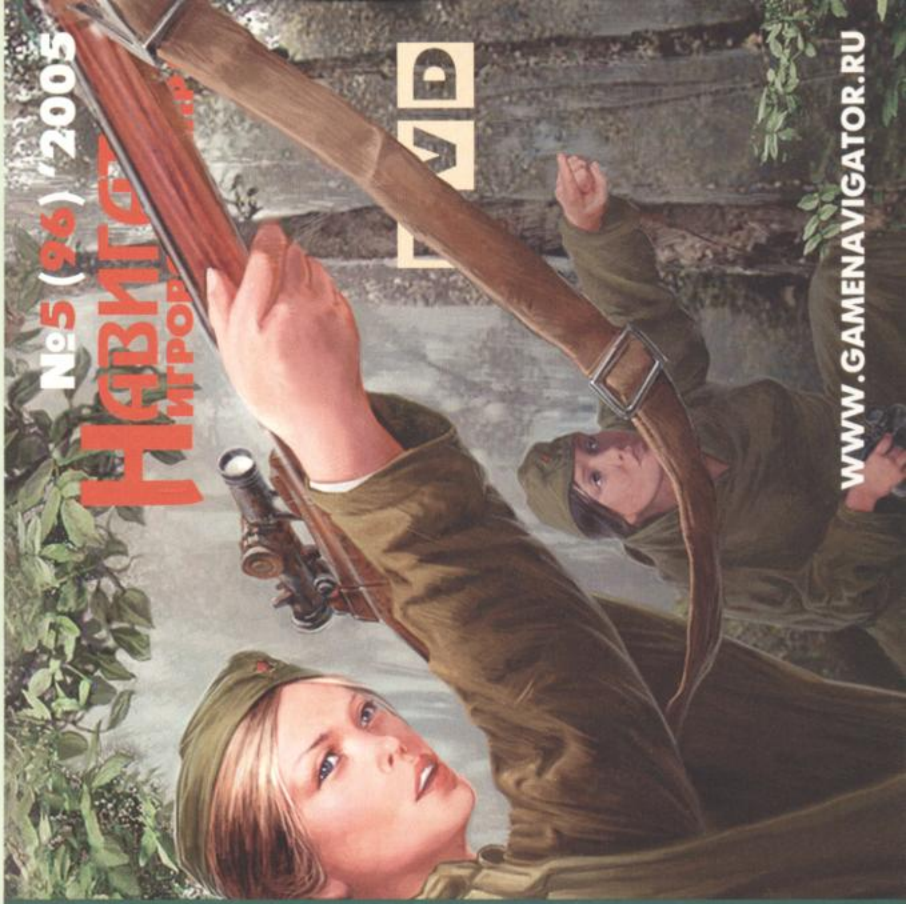
Очень тяжелая демка GTA-образного экшна, о котором мы писали в прошлом номере. Контент для семисот мегов явно скромноват: две миссии и набор видеороликов. С другой стороны, задания подобраны очень веселые. В первой миссии нужно проехать довольно значительное расстояние на скорости 80+ км/ч - иначе взорвется бомба и погибнет важный пассажир. Местом назначения служит еще одна машина, на которую этот пассажир и перепрыгнет (по логике, он мог бы выпрыгнуть когда угодно, ведь бомба срабатывает не сразу, но это, наверное, не так круто). Второе задание проще и веселее: наш персонаж сидит в кузове грузовичка и стреляет в преследующих его полицейских. Главный калибр - старый добрый гранатометик M79 (жаль, что нельзя пустить гранату в салон), а для тех копов, кто прорвался поближе, всегда наготове пистолет-пулемет MAC-10.



СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения



Демо-версии
- Brothers in Arms
- Driv3r
- Elite Warriors: Vietnam
- House of the Dead 3, The
- Imperial Glory
- Project: Snowblind
- Psychonauts
- Restricted Area (Запретная зона)
- Rising Kingdoms
- Taxi 3: eXtreme Rush
- Бригада E5: Новый альянс
- Казаки 2: Наполеоновские войны
- Мальгримия

Freeware и Shareware игры
- Подборка скроллеров
- Last Galaxy Hero
- Swap & Fall 2
- Turtle Odyssey
- Гиперболоид
- Машина сокровищ
- Мухоноид
- Сборник логических игр
- Снежок. Приключения на островах

Дополнения
- Counter-Strike Source
- DOOM 3
- Half-Life 2
- Heroes of Might and Magic IV (Герои Меча и Магии IV)
- Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Sudden Strike: Битва за ресурсы
- Unreal Tournament 2004
- WarCraft III
- Warhammer 40,000: Dawn of War

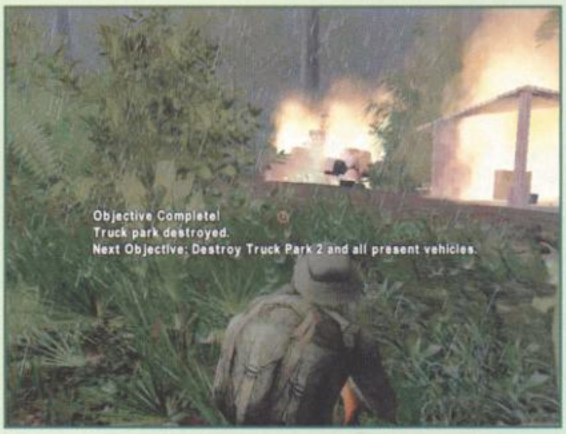
Онлайн
- Supreme Destiny

Видео
- Battlefield 2
- Guild Wars
- Pacific Storm (Стальные монстры)
- Pariah
- Postal 2: Штопор Жж0т
- Адреналин-шоу
- Блицкриг 2
- Дорога смерти

Патчи
- Act of War: Direct Action v.1.04
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 v.1.03
- Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth v.1.02
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords v.1.0b
- Star Wars Republic Commando v.1.0
- World of Warcraft v.1.4 UK
- Бригада E5: Новый альянс (для демо-версии) v.6.00 - v.6.02
- Казаки 2: Наполеоновские войны
- Карибский кризис v.1.02

Драйверы
- Catalyst v.5.4 2K/XP WHQL
- Catalyst v.4.10 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.4 Windows XP - Motherboard/IGP Drivers
- ForceWare v.71.89 2K/XP WHQL
- ForceWare v.71.84 98/Me WHQL
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- UDP v.4.27 98/Me
- nForce v.6.53 2K/XP WHQL
- VIA Hyperion v.1.4.5.6

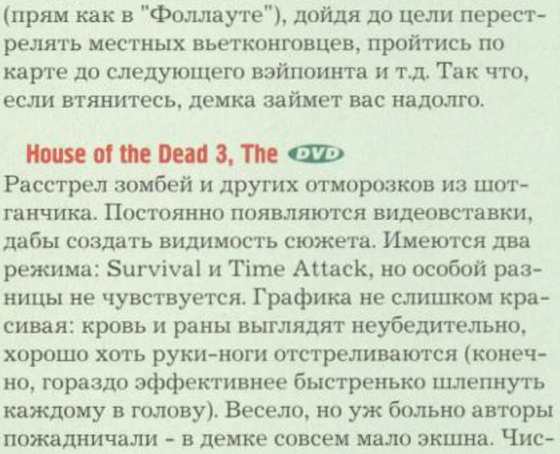
Elite Warriors: Vietnam DVD



Ничем не примечательный тактический шутер про войну во Вьетнаме. Найти что-либо, чем бы игра могла похвастаться на фоне конкурентов (хотя бы Conflict Vietnam) - практически невозможно. Невыразительная графика демонстрирует сплошное пятно растительности, бескровных солдат-клонов и квадратные здания. Проработка геймплея тоже далека от совершенства: жутко близорукие враги (таких даже в нашу армию не взяли бы) не догадываются спрятаться при обстреле. Инвентарь есть, но патроны в нем не отображаются, их стартовое количество поменять нельзя, хитов у противников куча, да еще и меткость самого оружия просто никакая. В результате патроны к американскому оружию заканчиваются быстро и использование трофейного становится неизбежным. Зато по щедрости эта демка - одна из первых. В наличии: интерактивный туториал, кампания и пара карт для мультиплеера. Сами задания длятся долго: сначала производится выбор экипировки, потом солдатам требуется дойти до нужного сектора по глобальной карте, пытаясь уклоняться от постоянных random encounter'ов (прям как в "Фоллауте"), дойдя до цели перестрелять местных вьетконговцев, пройтись по карте до следующего вэйпоинта и т.д. Так что, если втянитесь, демка займет вас надолго.

House of the Dead 3, The DVD

Расстрел зомбей и других отморозков из шотганчика. Постоянно появляются видеовставки, дабы создать видимость сюжета. Имеются два режима: Survival и Time Attack, но особой разницы не чувствуется. Графика не слишком красивая: кровь и раны выглядят неубедительно, хорошо хоть руки-ноги отстреливаются (конечно, гораздо эффективнее быстренько шлепнуть каждому в голову). Весело, но уж больно авторы пожадничали - в демке совсем мало экшна. Чистой стрельбы где-то на минуту.



Прохождения
- Freedom Force vs. The Third Reich

Киберспорт
- *M19*Miker vs. Orc
- *M19*Miker vs. standart Elf
- *Zebra*Bruce vs. Terran
- *Zebra*Bruce vs. Zerg

Видеонавигатор
- NSA Training
- Cold Fear

Z-Zone
- Oldgames.ru

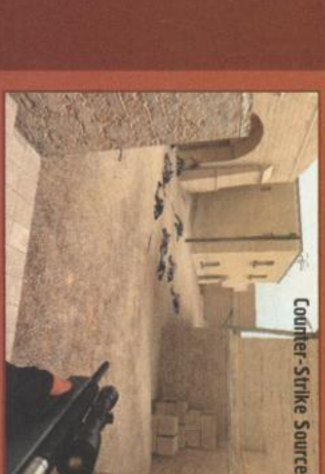
Фанатские видеоролики
- Child in Time
- Grand Theft Auto: San Andreas
- World of Warcraft
- Перл Харбор

Трейлеры фильмов
- Domino
- Save The Green Planet
- Unleashed
- Wedding Crashers

Обои
- Conan (Конан)
- Fairyland
- Guild Wars
- Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination)
- Silent Hunter III
- Sudeki
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Блицкриг 2
- Корсары 3

Сервис-пак
- Ad-Aware SE Standard v.1.05
- ArtMoney SE v.7.11 русская версия
- BSplayer v.1.22.817
- CheatBook-DataBase 2005
- DirectX 9.0c
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.28
- GrabCaptureScreen
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.46 FULL
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.37
- Reg Organizer v.2.5
- SpywareBlaster v.3.3
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 Windows 2000, 98, ME (русская версия)
- Windows Media Player 10 Final Windows XP (русская версия)

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130



Counter-Strike Source

Imperial Glory

Варгейм в стиле игр серии "Total War", темой которого стали войны сильнейших европейских стран в начале 19 века. Помимо реалтаймовых морских и наземных битв, нужно заниматься менеджментом ресурсов, дипломатией, наукой и т.д. Из всех этих прелестей в демке оказались лишь две наземные битвы, а менеджмент и морская битва присутствуют в виде слайд-шоу и видеоролика соответственно.

Проработка геймплея какого-либо восторга не вызывает: много всяких странностей, причем не все из них можно списать на то, что это всего-навсего демка. Уже в первые секунды игрок проникнется уважением к разработчикам, отключившим управление войсками в режиме паузы (их даже выбрать нельзя). С другой стороны, это компенсируется гениальностью местного AI, позволяющему себе временами устраивать обеденные перерывы, оставив солдат под обстрелом. Еще одна неприятная черта - почти одинаковая внешность пехоты, особенно на крупных планах. Приходится постоянно проверять "кто есть who", т.к. различия в ТТХ довольно существенны. Может игра еще и блеснет глобально-стратегической частью, но от демы впечатление остается не самое лучшее.

Psychonauts DVD

Трехмерный платформенный экшн, главный герой которого проникает в мозги (точнее, в разум) злодеев и психов с целью разрушить их гадкие мысли. При этом Raz (полное имя Razputin) использует всевозможные PSI-способности, которые по демке

оценить не удастся ввиду их отсутствия. Зато есть любопытные персонажи, множество вставок на движке игры и один уровень - базовая подготовка психонавта, проходящая в мозгу сурового ветерана. Авторы проявили хороший креатив: несмотря на достаточно стандартный геймплей, игра не выглядит шаблонной.

Restricted Area (Запретная зона) DVD

Киберпанковая диабла. В демке нужно выполнить одну миссию (по факту - три локации с врагами). Поиграть дадут лишь самым банальным из персонажей - здоровым "мужиком в черном" Johnson'ом, специализирующимся на тяжелом оружии, которого в деме нет вовсе. Монстрики самые разнообразные, некоторые смотрятся "не в кассу": зомби неплохо сочетаются с мутантами, но фэнтезийно выглядящие гиганты явно не из этой оперы. По ходу зачистки местности из врагов и ящиков вываливается всяческий хлам, среди которого можно отрыть кое-что полезное: руки, ноги (органические или механические), сердце, кожу... Да и мозги вставить не помешает. Само собой, есть и оружие: шотганы, пистолеты и автоматы. И оружие и органы зачастую имеют бонусы к статсам, подобранные в случайных пропорциях. Геймплей каких-либо новинок не содержит: стреляем, отбегаем, снова стреляем. Наш персонаж бегает быстрее всех, а стреляющих врагов в демке нет, так что играть очень просто, можно даже не лечиться. Тем, кто не представляет себе игры без поиска путей преодоления сложностей, скорее всего, будет скучно.

Rising Kingdoms DVD

Неплохая стратегия, единственный недостаток которой - спрайтовая графика. Все-таки обилия юнитов тут нет, так что оправдать такой подход заботой о снижении требований к железу нельзя. Демка по нынешним временам очень легкая, а содержание - вполне пристойное. Одна миссия из кампании, две мультиплеерные карты (на них можно поиграть против AI), да и туториал выполнен почти как полноценная сингловая миссия. Характеристики юнитов напоминают те, что в третьем "Варкрафте", имеются герои с инвентарем и набором скиллов (все взять не получится). В качестве ресурсов: кристаллы, золото (и то, и другое неиссякаемо), а также известность, приобретаемая в процессе уничтожения расменьшинств (в смысле, minor races). Эту известность можно и нужно расходовать на скиллы героев и строительство домиков, позволяющих производить больше юнитов. Сами юниты практически всегда обладают множеством интересных способностей: скажем, оборотень (после всех апгрейдов) ворует здоровье, каждое очко маны увеличивает силу его удара. Он наносит раны, после которых враг долго не может лечиться. В общем, все довольно интересно и увлекательно, жаль только, что в деме присутствует лишь одна играбельная раса (спасибо, что хоть не люди).

Taxi 3: eXtreme Rush DVD

Аркадные гонки по городу. В демке имеются две машинки для участия в мультиплеере и двух миссиях. В первой проводятся соревнования по принципу челночного бега: нужно проехать длинный прямой участок трассы, развернуться и проехать в обратную сторону, опять развернуться и т.д. С учетом мастерства компьютерных водителей, постоянно устраивающих ДТП, победить можно играючи. Вторая миссия - банальный Dragracing. Интересно было бы побегать от вооруженных копкаров, которые, по словам разработчиков, будут в полной игре. А так - забава на пять минут.

Project: Snowblind

Мультиплатформенный шутер про наше несветлое будущее. Игра может похвастать неплохим арсеналом, значительная часть которого есть и в демке: газовые гранаты, энергостенки, рикошетящие пули. Даже шотгану альтернативный режим придумали - он выстреливает рой маленьких минок, которые "прилипают" к поверхности и детонируют спустя определенное время или при контакте. Другое дело, что можно прекрасно обойтись базовым карабином и гранатами - враги совсем не лютуют. Они прямолинейно перемещаются, а потом замирают на месте (не обязательно за укрытием) и стреляют. Выглядит это все довольно неестественно, поэтому авторы постарались с изначальной расстановкой войск и скриптами. Впрочем,

скрипты эти иногда раздражают: после совершения "квестовых" действий враги могут появляться на уже зачищенных территориях (где они до этого прятались - непонятно). В демку попала одна миссия, целью которой является вызволение жутко выглядящего доктора из оперного театра, перепрофилированного в тюрягу.

Бригада Е5: Новый альянс

На радость всем поклонникам стратегий в стиле Jagged Alliance, ставим на диск демо-версию этой отечественной игры. Местом действия является "банановая" республика Палинеро, где произошел государственный переворот и назревает гражданская война. Основной "фишкой" игры является режим Smart Pause Mode, позволяющий отказаться от недостатков походового режима (например, безнаказанного расстреливания всех противников в первый же ход) и сохранить возможность детального контроля бойцов с помощью автопаузы. Для каждого действия, вместо action point'ов, тратится некоторое время, рассчитываемое с точностью до сотых секунды.

Еще одна замечательная особенность - глубина игровой механики. Описывать ее нюансы можно бесконечно. Скажем лишь, что JA2 после "Бригады" кажется полуфабрикатом.

В демке имеется туториал и одна миссия, в которой нужно убить генерала и взять папку с компроматом. Обе цели находятся в хорошо охраняемой двухэтажке, так что при покупке оружия в местном магазинчике (выбор там такой, что глаза разбегаются) рассчитывайте на ближний бой.

Казаки 2: Наполеоновские войны DVD

Солидная, как по объему, так и по содержанию, демо-версия недавно вышедшей стратегии. Графика стала краше, а интерфейс - проще. Есть, конечно, и глюки AI, и нереалистичные моменты (например, свободное перемещение одного отряда сквозь другой), но в целом, массовые баталии выглядят вполне нормально, а грамотное управление формациями действительно необходимо и приносит должные результаты. Имеются два обучающих сценария, одна карта для скирмиша, а для тех, кому лень заниматься экономикой и хочется сразу в бой, - пара смоделированных исторических баталий.

Мальгримия DVD

Впервые увидев скриншоты, вы наверняка подумаете, что перед вами не самый качественный клон "героев". На самом деле, авторы придумали множество интересных фич, благодаря которым игра выглядит вполне самостоятельной. Например, юниты могут дорасти до статуса героев, а сами герои могут строить города. В демоверсию попал существенный кусок в составе четырех туториалов, трех сценариев и даже случайная карта есть (правда, глобальная цель на ней все-таки одна и та же, но география - каждый раз новая).

Freeware и Shareware игры

Подборка скроллеров DVD

- 04X - Alien Eliminator
- 3105 A.D
- Absolute Terror
- Afterburner 3D
- AirStrike 3D: Operation W.A.T
- AirStrike 2
- Alien Outbreak
- Atomaders
- Amanagi
- Astro Raid
- AstroAvenger
- Astrobatics
- Astroship Evader
- Back To Earth
- Bad Folkers
- Ball Inferno Evader
- Bounty Hunter SX
- Carax
- Cash Invaders
- Chicken Invaders
- ChoRenSha 68K
- Chromium B.S.U
- Cloudphobia
- Creature Jungle
- Crusaders of Space: Open Range
- Deep Space Intruder
- Die Slave
- Earth Force Alpha
- Earth Force Beta
- Embodyment of Scarlet Devil
- Final Impetus
- Fly Or Die
- Galactix
- Galaxium
- Galaxy Invaders
- GFID Advance Place
- G-Type
- GunRaven
- Xenidis
- Xenon 2000
- xSynergy Gate
- Zero-Force

Гиперболоид

Игра объединяет лучшие черты двух популярных аркад: классического арканоида и пинбола. Но от арканоида в игре остались только ракетка, шарик и общая идея: каждый уровень игры - это нагромождение блоков, которые нужно разбить шариком. Забудьте про неподвижные прямоугольники традиционного арканоида. Вместо них вы будете разбивать блоки разнообразной формы, которые могут сдвигаться со своих мест под ударами шарика.

Блоки передвигаются с места на место, сталкиваются друг с другом, а от особенно сильных ударов отлетают далеко в сторону. Столкновения шарика и блоков моделируются очень реалистично. Кроме этого, часть блоков движутся сами по себе. Например, вращаются: от такого блока шарик может отскочить под самым неожиданным углом. Некоторые блоки "мерцают", периодически становясь полупрозрачными: тогда шарик пролетает сквозь них. Конфигурация игрового поля постоянно меняется, и это делает игру намного динамичнее.

Машина сокровищ

Главная цель - собрать на уровне все золото, но не самому, а при помощи манипулятора. Он все сделает сам, главное указать направление движения. Сложность в том, что попутно нужно одолеть монстров, которые нападают из засады в самый неподходящий момент. Придется пошевелить не только пальцами, но и извилинами, чтобы суметь проложить оптимальный и безопасный маршрут к сундуку с сокровищами. Используйте полезные бонусы и слабые места своих подземных оппонентов.

Мухоноид

Умение земных мух летать, не имея мозга, очень интересовало злобных и жестоких пришельцев. Они были готовы на все, чтобы раскрыть этот секрет. Они даже провели операцию по удалению мозга одному из своих собратьев. Операция не дала результата, и тогда инопланетяне пошли на крайние меры. Они захватили в плен всех мух Земли и собираются исследовать их. Но подопытный сильно подобрел после операции, а две бравые мухи, Игорь и Алексей, умело этим воспользовались. И теперь они на свободе, в их лапах - захваченный боевой робот - Мухоноид

Стеклянные банки, в которых заперты захваченные мухи, пришельцы разбросали по пяти планетам с самым разным климатом: от ледяной арктической степи до раскаленной меркурианской пустоши. Каждая планета состоит из множества уровней: чтобы завершить уровень, вам придется освободить всех мух и добраться до телепорта.

Сборник логических игр
В сборник входит четыре игры: "Линейка", "Квадратура", "Разгребайка" и "Комбинация". Любитель логических игр без труда опознает в них старую добрую Lines с вариациями на тему того, в каком порядке и как составлять разноцветные шары, чтобы они исчезали и приносили очки игроку.

Снежок. Приключения на островах
Медвежонок Снежок отправляется в опасное путешествие по запутанным лабиринтам заброшенной Мастерской, дремучих Джунглей, стальной Станции и прекрасного Мраморного Города. Цель каждого уровня - найти выход из лабиринта, добраться до ледяного айсберга, который доставит нашего маленького путешественника на родину. Но для этого нужно разгадать множество логических загадок, найти ключи, совладать с транспортерами и телепортироваться.

Last Galaxy Hero
Игра больше всего напоминает "Галагу" с видом от первого лица. Враги выстраиваются в несколько рядов и начинают плавно двигаться влево-вправо, не забывая при этом постреливать. Игрок сидит в оборонительным роботизированном танке модели "Безнадежный" (да, название себя оправдывает), пытается сбить неприятельские самолетики и подхватить выпадающие бонусы.

Swap & Fall 2
Меняем местами соседние квадратики, чтобы построить три одинаковых в линию. Несколько режимов игры, возможность двигать сразу четыре квадратика (по кругу) и неплохие бонусы.

Turtle Odyssey
Простая платформенная аркадка со сбором монеток и убиением врагов напрыгиванием сверху. Играем черепашкой, ищущей панцирь, который кто-то "одолжил". Антураж, естественно, подводный, но это на геймплее не сказывается - плавать наш неудачник все равно не умеет.

Дополнения

Counter-Strike Source
"Контра" - игра настолько самодостаточная, что и дополнений-то особых, кроме специализированных админских к ней, по сути, и не выходит. Так что в подборку номера вошли 17 карт, среди которых можно найти, как римейки известных полей битв старых времен, так и новые поделки картостроителей, претендующие на всеобщее признание.

DOOM 3
Наряду со стандартной десяткой одиночных и мультиплеерных карт, в подборку этого номера вошли новые версии популярных модов Last Man Standing и DungeonDOOM. Первый известен наличием новых карт и новых режимов игры, включая кооператив, а второй - нестандартной идеей. DungeonDOOM продолжает кромсать и переделывать оригинальную игру, превращая ее в подземельный экшн-RPG. В новой версии появились классы персонажей, включая мага, для которого в магазине образовался полноценный набор боевых заклинаний.

Half-Life 2

Четыре карты для дефматча на любой вкус и цвет: battle_creek, портированная из HALO; dm_alcatraz_beta2a, переносящая нас в тюрьму Alcatraz из фильма "Скала"; dm_crossfire2_b2 - римейк карты, которая нам так нравилась в оригинальном HL и смотрящаяся собранной из конструктора карта dm_lego.

Heroes of Might and Magic IV (Герои Меча и Магии IV)
Парочка довольно любопытных карт. Первая может похвастаться разнообразием тактических решений, а вторая - сюжетом, полным сюрпризов.

Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")
Карта из статьи "На нильских берегах".

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Десять модов, в основном влияющих на внешность персонажа. Вы сможете обернуться Анакином "Вейдером" Скайуокером образца Третьего Эпизода или Бастилой Шан, примерить робы Атрис и курточку Миры. Также выкладываем программу Kotor Tool для тех, кому хочется самому сварганить нечто подобное. Подробнее о программе см. в этом номере, в статье "Главный инструмент джедая".

Unreal Tournament 2004 DVD
Как всегда, в раздел карт для UT2004 мы попытались впихнуть "каждой твари по паре", т.е. хотя бы по одному из представителей для каждого из режимов игры. Хотя, конечно, дефматчевые, как самые популярные, превалируют.

Модельный ряд порадует любителей вселенной Star Wars не последним в ней персонажем охотника за головами Джанго Фетта, а любителей игрушки Halo - новой высокополигональной версией Master Chief'a (теперь с прозрачным забралом шлема!)

Но самая тяжелая во всех смыслах этого слова артиллерия содержится в разделе Mods. Тут вы сможете найти полный (680 Мб) клиент исключительно популярной мультиплеерной конверсии Red Orchestra версии 3.2.0, в комплектацию которой наконец-то вошли боты для одиночной игры.

Sudden Strike: Битва за ресурсы
Специально к 60-летию Великой Победы ставим этот очень качественный эксклюзивный мод - FMRM 3.0.

WarCraft III
Всего понемногу: пяток карт, одна кампания, один мод (точнее, патч к моду TToR, добавляющий большое количество нейтральных юнитов), а также большая подборка моделей, из которых выделяются три тематических пака: Iron Plague, Star Wars и Warhammer Orcs & Goblins.

Warhammer 40,000: Dawn of War
Братья-бойцы! Сегодня мы вырвали из рук мерзких еретиков священную имперскую реликвию - набор из восьми высококачественных мультиплеерных карт, две из которых были отмечены Орденом Почета Relic. Слава Императору!

Онлайн DVD

Supreme Destiny
Диаблообразная игрушка, находящаяся в стадии открытого бетатестинга. Графика трехмерная, без изысков, но приятная, геймплей тоже ничего. Есть и кое-какие глюки: например, перс первого уровня не подходит по требованиям к начальному эквипу. Поэтому, если снимете, скажем, рубашечку, то чтобы надеть ее обратно, придется качаться несколько уровней. По дефолту игра настроена плохо, так что прежде чем проклинать интерфейс, зайдите в опции - все можно привести в нормальное состояние. Учитывая, что бетатестинг начался первого апреля, а азиаты торопиться не любят, есть неплохой шанс долго поиграть на халяву.

Видео DVD

- ★Battlefield 2
- ★Guild Wars
- ★Pacific Storm (Стальные монстры)
- ★Pariah
- ★Postal 2: Штопор ЖжОт
- ★Адреналин-шоу
- ★Блицкриг 2
- ★Дорога смерти

Патчи

- ★Act of War: Direct Action v.1.04 DVD
- ★Brothers in Arms: Road to Hill 30 v.1.03
- ★Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth v.1.02
- ★Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords v.1.0b
- ★Star Wars Republic Commando v.1.0
- ★World of Warcraft v.1.4 UK DVD
- ★Бригада E5: Новый альянс (для демо-версии) v.6.00 - v.6.02
- ★Казаки 2: Наполеоновские войны
- ★Карибский кризис v.1.02

Драйверы

- ★Catalyst v.5.4 2K/XP WHQL
- ★Catalyst v.4.10 98/Me WHQL DVD
- ★Catalyst v.5.4 Windows XP -
- ★Motherboard/IGP Drivers
- ★ForceWare v.71.89 2K/XP WHQL
- ★ForceWare v.71.84 98/Me WHQL DVD
- ★UDP v.5.10 2K/XP WHQL DVD
- ★UDP v.4.27 98/Me DVD
- ★nForce v.6.53 2K/XP WHQL DVD
- ★VIA Hyperion v.1.4.5.6

Прохождения

- ★Freedom Force vs. The Third Reich

Киберспорт DVD

- ★*M19*Miker vs. Orc
- ★*M19*Miker vs. standart Elf
- ★*Zebra*Bruce vs. Terran
- ★*Zebra*Bruce vs. Zerg

Видеонавигатор DVD

- ★NSA Training
- ★Cold Fear

Z-Zone

Oldgames.ru

Грамотный фанатский pdf-журнал, посвященный старым играм.

Фанатские видеоролики DVD

Child in Time
Оригинальный ролик, использующий видеоряд DOOM 3, актерские способности отца Григория из Half-Life 2 и музыку Deep Purple.

Grand Theft Auto: San Andreas
Нарезка внутриигровых роликов на движке. Видеоряд хорошо сочетается с композицией Dr. Dre ft.Hittman - Big Ego's.

World of Warcraft
Народ сервера Frostwolf зажигает.

Перл Харбор
Фанатский ролик, который уже приобрел огромную известность среди поклонников игры. По общему мнению, как российских вирпилов, так и их зарубежных коллег, этот клип демонстрирует невиданную ранее работу с камерой и отличное сочетание музыки с картинкой на экране.

Специально для читателей нашего журнала автор предоставил версию ролика, кодированную с оптимальным сжатием (в отличие от выложенной в Сети), чтобы можно было в полной мере насладиться операторской работой.

Трейлеры фильмов DVD

Domino
Save The Green Planet

Unleashed
Wedding Crashers

Обои

- ★Conan (Конан)
- ★Fairyland
- ★Guild Wars
- ★Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination)
- ★Silent Hunter III
- ★Sudeki
- ★Tom Clancy's Ghost Recon 2
- ★Блицкриг 2
- ★Корсары 3

Сервис-пак

- ★Ad-Aware SE Standard v.1.05
- ★ArtMoney SE v.7.11 русская версия
- ★BSplayer v.1.22.817
- ★CheatBook-DataBase 2005
- ★DirectX 9.0c DVD
- ★DOSBox v.0.63
- ★Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- ★FreeZip! v.2.3.0
- ★Fresh Download v.7.28
- ★GrabCaptureScreen
- ★IrfanView v.3.97
- ★K-Lite Codec Pack v.2.46 FULL
- ★Quick Time Player v.6.5.2
- ★Real Alternative v.1.37
- ★Reg Organizer v.2.5
- ★SpywareBlaster v.3.3
- ★SpywareGuard v.2.2
- ★Swiff Player v.1.1
- ★VLC media player v.0.8.1
- ★WinAce v.2.5 final
- ★Winamp Full v.5.08
- ★Windows Media Player v.9.00.00.2980 Win 2000, 98, ME (русская версия)
- ★Windows Media Player 10 Final Win XP (русская версия)

Лаборатория Касперского

- ★Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- ★Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс________________ Адрес______________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (______)________________ E-mail______________________________
код города

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Извещение

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ____________

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

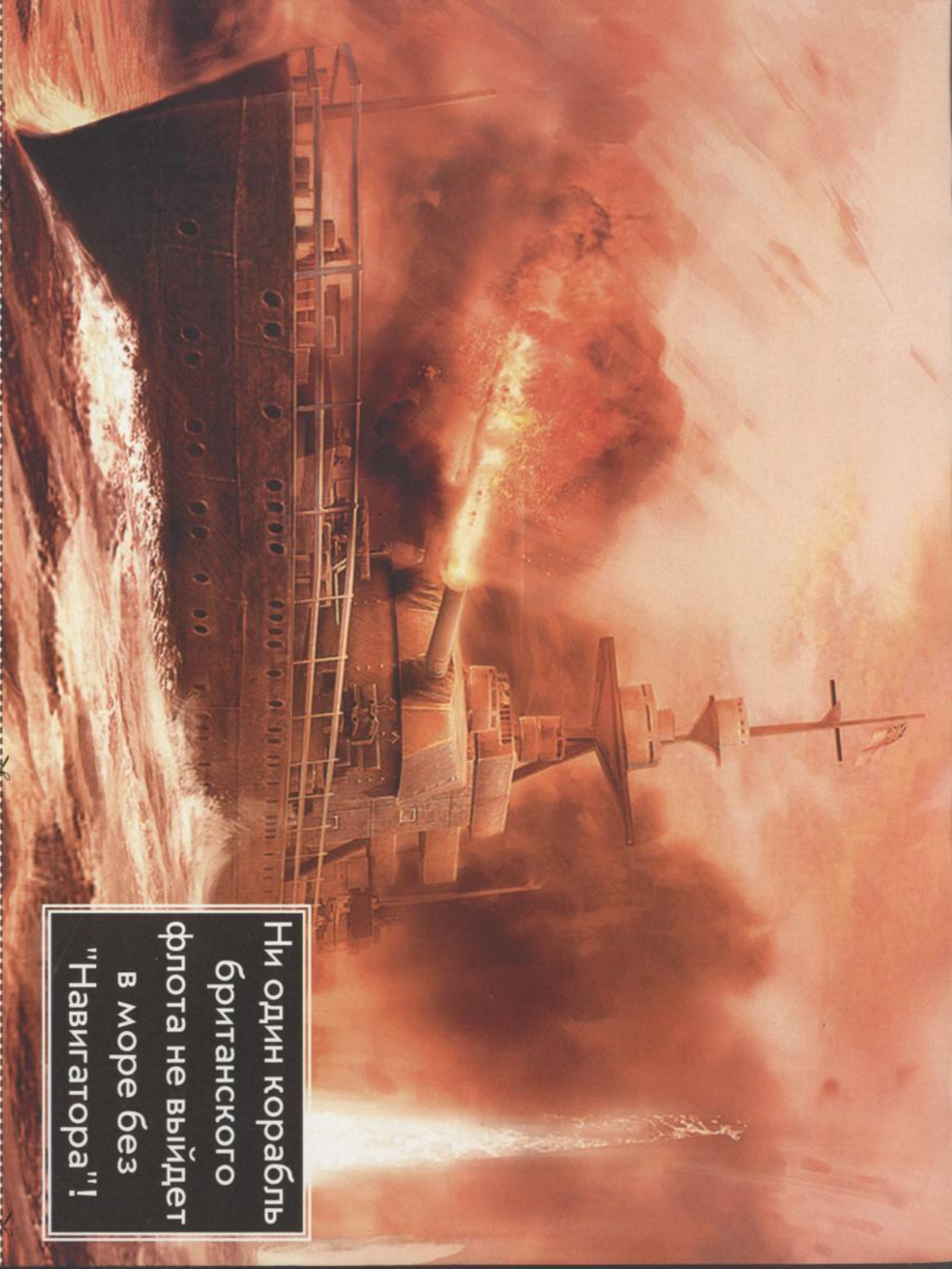
БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ____________



Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Июнь 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Июль 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Август 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Сентябрь 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Октябрь 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ________

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

________ (Ф. И. О. и адрес)

________ (ИНН)

________ Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

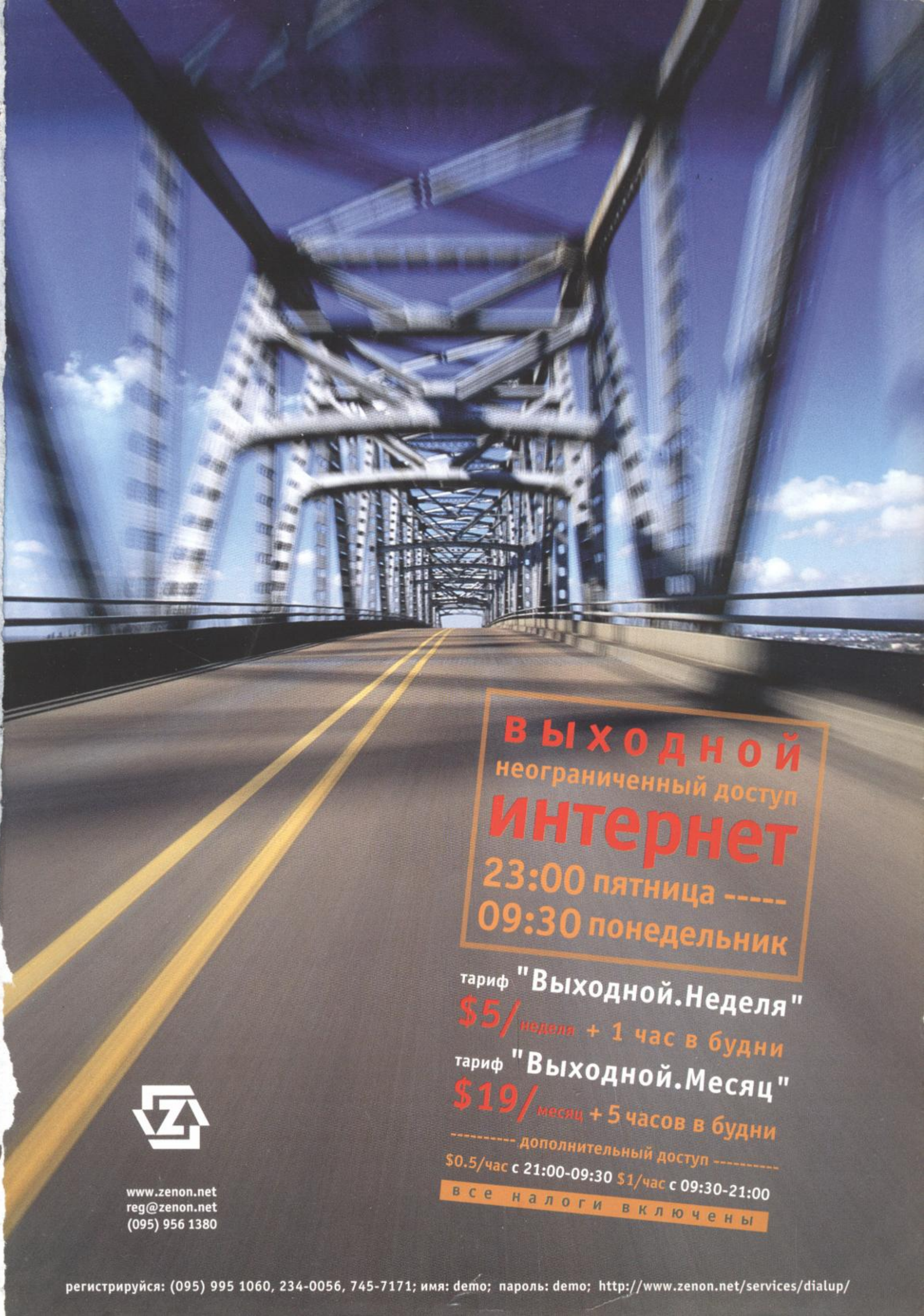
Информация о плательщике:

________ (Ф. И. О. и адрес)

________ (ИНН)

________ Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК. пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дек»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «839», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
Московское шоссе, 81А, ТЦ "Парк Хаус";
ул. Ульяновская, 18, ТЦ "Вавилон", секция 333;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ "Орбита";
ул. Ленинградская, 63, салон связи "Ультра";
ул. Победы, 131, ТЦ "Теремок";
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ "Старозагорский", секция 9;
пр. Юных Пионеров,.146, книжный магазин "Метида";
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр, ТЦ "25 часов";
Московское шоссе, 28, магазин "Детский мир";
пр. Кирова, 233, магазин "Комис", секция 2;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ Энергия;
пересечении улиц Пензенской и Владимирской, торговый павильон №7;

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Дитер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин "Метида";
Приморский бульвар, 22, аптека "Имплозия"

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Белево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.6/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Миф, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,